20 JAHRE PC GAMES: SERIEN-AUFTAKT + VIDEO

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

2 DVDs + 48 EXTRA-SEITEN

MIT TOP-VOLLVERSION

ALPHA PROTOCOL

Tolle Mischung aus Agenten-Rollenspiel, Shooter & großer Entscheidungsfreiheit!

EXTENDED-EXTRA: EINSTEIGER-GUIDE

auf 2 DVDs!

10 SEITEN TEST: ERWARTUNGEN ERFÜLLT?

DIABLO 3

Unsere Experten analysieren Blizzards neues Meisterwerk – mit all seinen Stärken und wenigen Schwächen. Plus: Fan-Vorurteile im Realitäts-Check.

NUR IN EXTENDED!

1. DIABLO 3
32 Seiten: Guides zu allen Klassen & Begleiter-Tipps

2. SKYRIM
9 Seiten: Mods & Quests

1. DIABLO 3
KLASSEN-GUIDES
So skillen Sie Ihren Helden perfekt – egal ob als Hexendoktor, Barbar, Mönch, Zauberer oder Dämonenjäger!

2. SKYRIM
MOD-SPECIAL
Bonus-Quests, schickere Grafik, brandneue Waffen – so machen Sie Ihr Skyrim noch besser!

ANGRIFF AUF WORLD OF WARCRAFT: ERSTE INFOS + BILDER

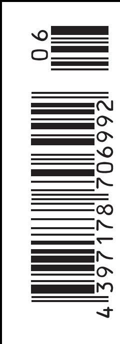
ELDER SCROLLS ONLINE

Wahnsinnig oder genial? Die Kontroverse um Bethesdas neues Online-Rollenspiel



06/12 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30



EDITORIAL

Fehler 37

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 26. April 2012

„Sogenannte Killerspiele dürfen nicht honoriert werden, auch wenn sie technisch noch so ausgereift sind" – so lautet die Begründung der CDU-/CSU-Bundestagsfraktion, warum **Crysis 2** auf gar keinen Fall den Deutschen Computerspielpreis verdient hat (und warum die Jury schleunigst ausgetauscht gehört). Der heftigen Auseinandersetzung im Vorfeld der heutigen Verleihung zum Trotz: Cryteks Ab-18-Shooter setzt sich gegen **Anno 2070** durch – ein starkes Signal, dass Computerspiele nicht zwangsläufig Kinderkram sein müssen. Übrigens: In der Jury sitzen nicht nur Chefredakteure (unter anderem von PC Games), sondern auch mehrere CDU-/CSU-Abgeordnete. Und die kontern ihren Kollegen mit deutlichen Worten: Wer Tarantinos **Inglourious Basterds** mit Steuergeldern in Millionenhöhe fördert und dem Werk den Stempel „Besonders wertvoll" aufdrückt, der darf auch **Crysis 2** einen Preis geben.

DIENSTAG | 15. Mai 2012

Zwei Millionen Menschen haben **Diablo 3** vorbestellt – Rekord. Blizzard hätte also so etwas Ähnliches wie eine Ahnung davon haben können, wie viele Leute heute gleichzeitig auf die Server zugreifen wollen. Zumal die Firma ja schon jahrelange Erfahrung mit Batte.net, **World of Warcraft** und **Starcraft 2** mitbringt. Und trotzdem fühlt es sich so an, als hätte Blizzard mit maximal 200.000 Leuten gerechnet. Beim Login geht vielerorts nichts mehr: Die berüchtigten Fehlermeldungen mit den Nummern 37 und 75 verwehren den Zugang, die Systeme sind komplett überfordert. Die Foren laufen heiß: Nicht wenige haben sich zur Feier des Tages extra Urlaub genommen und sitzen nun frustriert vor dem Rechner. Zwar wird sich die Situation in den kommenden Tagen spürbar entspannen, trotzdem: Der Fehlstart wirft einen Schatten auf das wichtigste PC-Spiel des Jahres und erinnert an das Jahr 2005, als **Half-Life 2** die Steam-Server an ihre Grenzen (und weit darüber hinaus) brachte. Wir widmen **Diablo 3** die Titelstory und einen üppigen Test ab Seite 84.

FREITAG | 18. Mai 2012

PC Games feiert heuer den 20. Geburtstag – und auf Seite 120 sowie auf der Heft-DVD startet unsere große Jubiläumsserie mit der PC-Games-Geburtsstunde im Jahr 1992. Dazu haben wir die damaligen Hefterfinder und Redakteure zum Interview gebeten.

Viel Spaß mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

FÜR ECHTE TEUFELSKERLE

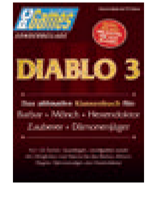
Diablo 3 ist da – und PC Games versorgt die Fans des Action-Rollenspiels natürlich mit üppigem Lesestoff:



Das Diablo-3-Sonderheft:
Auf 100 Seiten werden die fünf Klassen samt ihren Fertigkeiten, Handwerk, Battle.net, Auktionshaus und vieles mehr behandelt – für einen optimalen Start ins Spiel! Jedem Heft liegt ein großes Poster bei, das die komplette **Diablo 3**-Spielwelt zeigt.



PC Games Premium 06/12
In der Tüte steckt unter anderem ein 32-seitiger Auktionshaus-Guide, ein großes Wendeposter und ein exklusiver Stickerbogen mit kultigen Aufklebern. Abonnenten erhalten das Paket zum Spezialpreis, wenn sie auf shop.pcgames.de ihre Abonummer hinterlegen.



PC Games Extraklasse 07/12 (ab 27.6.)
132 Seiten, ausführliche Klassenguides, konkrete Profitipps und Spickzettel zum Herausnehmen: All das bietet unser dickes **Diablo 3**-Klassenbuch – perfekt für Fortgeschrittene und solche, die es werden wollen. Das Paket kommt zusammen mit der PC Games 07/12 in die Läden und kann auf shop.pcgames.de vorbestellt werden.

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



INHALT 06/12

AKTUELLES ab Seite 8

Alan Wake: American Nightmare	11
Anno 2070: Die Tiefsee	11
Batman: Arkham City DLC	8
Battlefield 3: Close Quarters Combat	15
Dark	12
Endless Space	10
Hitman: Sniper Challenge	10
Lesercharts	10
Release-Liste	14
Stalker 2	15
Superbrothers: Sword & Sworcery EP	11
Team-Tagebuch	16
The Witcher 3	12

HARDWARE ab Seite 128

Hardware-News	128

THEMA

Kaufberatung Grafikkarten 130
Die nächste Generation der Bildbeschleuniger steht in den Händlerregalen. Wir haben uns einige Modelle für Sie näher angeschaut.

Test: Intel Ivy Bridge (CPU)	132
Test: Spielermäuse	138

MAGAZIN ab Seite 120

20 Jahre PC Games 120
Auch wenn es noch ein wenig dauert, bis wir die Geburtstagskerzen anzünden können, starten wir in dieser Ausgabe mit unserem fünfteiligen Special zum Jubiläum der PC Games. Reisen Sie mit uns zuück ins Jahr 1992.

Meisterwerke: Sim City 2000	126

SERVICE

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion	116
Rossis Rumpelkammer	142
Teamvorstellung	82
Vollversion: Alpha Protocol	6
Vorschau und Impressum	146
Wertungssystem: So testen wir	83

VORSCHAU ab Seite 18

Call of Duty: Black Ops 2	26
Company of Heroes 2	20
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	68
Dishonored: Die Maske des Zorns	34
Divinity: Original Sin	42
Dragon Commander	46
FIFA 13	60
Ghost Recon: Future Soldier (Vortest)	76
Max Payne 3 (Vortest)	70
PES 2013	56
Resident Evil 6	38
Spec Ops: The Line (Vortest)	80
The Elder Scrolls Online	50
Torchlight 2	64


Seite 20

COMPANY OF HEROES 2
Mit neuer Engine unter der Haube und allerlei coolen Neuerungen schlagen die Echtzeit-experten von Relic Entertainment zurück.


Seite 26

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Die Überraschung: **Black Ops 2** setzt die Reihe nicht einfach nur fort! Lesen Sie, was die Entwickler sich an Neuerungen alles haben einfallen lassen!

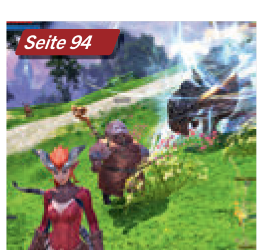


TEST



DIABLO 3

Drei Redakteure schlossen sich für mehrere Tage im hauseigenen Dungeon ein, um Blizzards Action-Rollenspiel ausgiebig zu testen. Das Ergebnis ist ein umfangreicher und absolut schonungsloser Test zum wohl wichtigsten Spiel des Jahres.



TERA

Das Online-Rollenspiel glänzt mit aktivem Kampfsystem und High-End-Grafik. Ob das auf Dauer motiviert, verrät unser Test.



TRIBES: ASCEND

Kann der kostenlose Sci-Fi-Shooter mit seinen Vollpreis-Vettern mithalten? Wir haben das Mehrspielergeballer ausgiebig getestet.



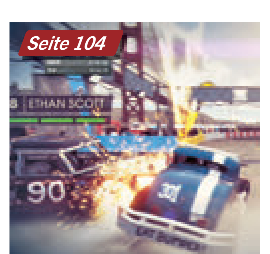
IRONFRONT: LIBERATION 1944

Von der Mod zum Vollpreis-Spiel: Der taktisch angehauchte Shooter hat mit denselben Schwierigkeiten zu kämpfen wie die Vorlage **Arma 2**.



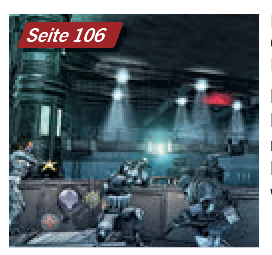
WARLOCK: MASTER OF THE ARCANE

Ordentliche Rundenstrategie mit süchtig machendem Spielkonzept, aber recht eindimensionalem Gameplay und dürftiger KI



DIRT SHOWDOWN

Nix für Rallye-Fans und Sonntagsfahrer! Codemasters liefert einen Serien-Spin-off für echte Pistensäue.



RESIDENT EVIL: OPERATON RACCOON CITY

Durchschnittliche Mehrspielerballerei, die mit den guten Survival-Horror-Vorgängern nur wenig zu tun hat.



STREET FIGHTER X TEKKEN

In diesem Team-Prügler treffen die größten Stars der beiden renommierten Beat-'em-Up-Reihen aufeinander.



BINARY DOMAIN

Verspätete PC-Umsetzung des Sega-Shooters mit Sprachsteuerung und innovativer Moralkomponente



THE WALKING DEAD

Das neue Telltale-Adventure basiert auf den gleichnamigen Comics und konfrontiert Sie mit vielen interessanten Moralentscheidungen.



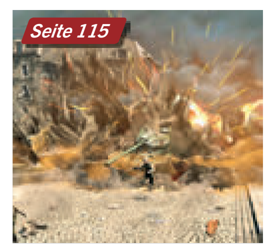
TOY SOLDIERS

Hübsches, poliertes Tower-Defense-Erlebnis mit nostalgisch angehauchtem Szenario aber einigen nervigen Gameplay-Mängeln



BOTANICULA

Einfach nur niedlich: Die **Machinarium**-Macher entführen Sie auf eine zauberhafte Reise ins Reich der Insekten.



SNIPER ELITE V2

Hierzulande geschnitten, spielerisch etwas stumpf, aber dennoch spaßig: packender Scharfschützen-Shooter mit gelungener Inszenierung

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Alan Wake: American Nightmare | AKTUELLES 11
Alpha Protocol | VOLLVERSION 6
Anno 2070: Die Tiefsee | AKTUELLES. 11
Batman: Arkham Asylum –
Harley Quinn's Revenge | AKTUELLES. 8
Battlefield 3: Close Quarters Combat | AKTUELLES 15
Binary Domain | TEST 108
Botanicula | TEST 114
Call of Duty: Black Ops 2 | VORSCHAU. 26
Company of Heroes 2 | VORSCHAU 20
Dark | AKTUELLES 12
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten | VORSCHAU. 68
Diablo 3 | TEST 84
Dirt Showdown | TEST. 104
Dishonored: Die Maske des Zorns | VORSCHAU . . . 34
Divinity: Original Sin | VORSCHAU. 42
Dragon Commander | VORSCHAU 46
Endless Space | AKTUELLES 10
FIFA 13 | VORSCHAU 60
Ghost Recon: Future Soldier | VORSCHAU 76
Hitman: Sniper Challenge | AKTUELLES. 10
Ironfront: Liberation 1944 | TEST. 100
Max Payne 3 | VORSCHAU 70
PES 2013 | VORSCHAU 56
Resident Evil 6 | VORSCHAU 38
Resident Evil: Operation Raccoon City | TEST. . . . 106
Sniper Elite V2 | TEST 115
Spec Ops: The Line | VORTEST 80
Stalker 2 | AKTUELLES 15
Street Fighter X Tekken | TEST 107
Superbrothers: Sword & Sworcery EP | AKTUELLES . 11
Tera | TEST. 94
The Elder Scrolls Online | VORSCHAU 50
The Walking Dead | TEST 110
The Witcher 3 | AKTUELLES. 12
Torchlight 2 | VORSCHAU. 64
Toy Soldiers | TEST 112
Tribes: Ascend | TEST 98
Warlock: Master of the Arcane | TEST 102

VOLLVERSION auf 2 DVDs

Alpha Protocol



FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Aufregendes Spionage-Rollenspiel mit Action-Elementen
- Sechs Klassen zur Auswahl, darunter Soldat, Agent und Technikspezialist, erweitert durch Söldner, Rekrut und Veteran als besondere Herausforderung
- Gespräche mit moralischen Entscheidungen, die den Spielverlauf beeinflussen
- Alternative Lösungsmöglichkeiten in jedem Auftrag: spannende Schleicheinlagen, packende Schusswechsel oder besonnener Einsatz von Diplomatie
- Einsatzziele rund um den Globus, unter anderem in Rom und Moskau
- Große Auswahl an Waffen und Ausrüstung mit zugehörigen Upgrades
- Neun grundlegend verschiedene Talente und zwölf aktive Fähigkeiten



EXPLOSIVE GESCHICHTE

Im Jahr 2009 destabilisiert ein verheerender Angriff mit amerikanischen Raketen auf ein Passagierflugzeug über Osteuropa die globalen politischen Verhältnisse. Als Geheimagent Michael Thorton begeben Sie sich für den namensgebenden fiktiven US-Geheimdienst Alpha Protocol auf die Spur einer islamistischen Terrororganisation, die angeblich hinter dem Anschlag steckt. Im Verlauf der Handlung reisen Sie nach Saudi-Arabien, Taiwan, Italien sowie Russland und decken dabei eine Verschwörung in höchsten Kreisen auf. Es liegt an Ihnen, die Krise zu lösen und damit den Lauf der Geschichte zu beeinflussen.

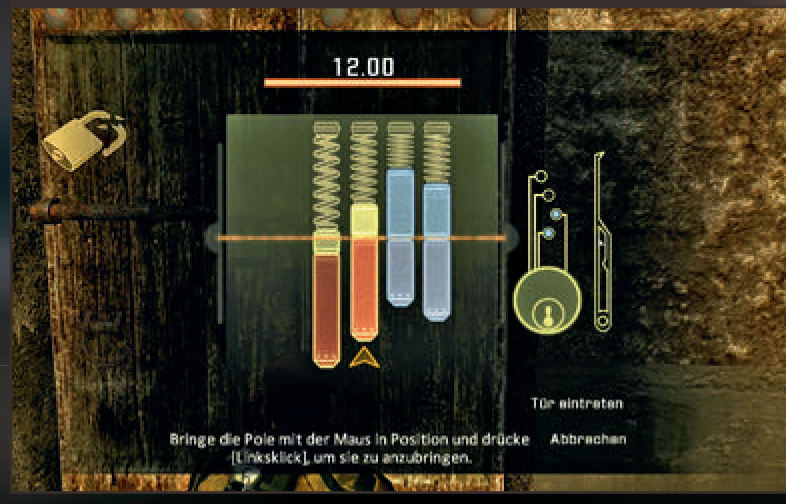


ÜBERZEUGENDES DIALOG-REAKTIONS-SYSTEM

Im Gespräch mit anderen Charakteren zwingt Sie das dynamische Dialog-System, unter Zeitdruck Entscheidungen zu treffen, die sich auf den weiteren Konversations- und Handlungsverlauf sowie Michael Thortons Beziehung zum jeweiligen Gegenüber auswirken. So liegt es beispielsweise ganz an Ihnen, ob Sie in Konflikten lieber mit Professionalität und Verhandlungskünsten oder mit Einschüchterung und Gewalt überzeugen.

KNIFFLIGE MINISPIELE

Während Michael Thortons Einsätzen stoßen Sie des Öfteren auf Alarm- und Kamerasysteme, verschlossene Türen oder passwortgeschützte Computer mit wichtigen Informationen. Um diese Hindernisse zu überwinden, identifizieren Sie in drei abwechslungsreichen Minispielen Zahlencodes, überbrücken Schaltkreise und knacken Schlösser. Dabei stehen Sie unter ständigem Zeitdruck und sind der Gefahr ausgesetzt, Ihre Gegner zu alarmieren.





TARNUNG: Ohne richtige Tarnung kann Michael Thorton seinem Tagewerk nicht ordentlich nachgehen. Mit diesem Talent pirscht er sich auf leisen Sohlen an seinen Gegner heran und schaltet ihn lautlos aus. Die Fähigkeiten „Meister der Tarnung“ oder „Geräuschloser Lauf“ helfen ihm dabei, ungesehen zu bleiben.



MASCHINENPISTOLEN: Auf kurze Distanz erweisen sich Maschinenpistolen als ebenso verlässlicher Begleiter wie Schrotflinten. Mit der Fähigkeit „Kugelhagel“ schießt Thorton bis zu 16 Sekunden lang ohne nachzuladen, was ihn zusammen mit „Eiserner Wille“ aus dem Zähigkeit-Zweig in eine nahezu unaufhaltsame Kampfmaschine verwandelt.

VIELSEITIGE TALENTE

Alpha Protocol bietet ein komplexes Charaktersystem mit neun verschiedenen Talenten. Unabhängig davon, für welche Klasse Sie sich zu Anfang des Spiels entscheiden, üben Sie großen Einfluss auf die Entwicklung von Thorton aus, indem Sie beim Erreichen jeder neuen Stufe Punkte in bestimmte Zweige investieren und damit aktive wie passive Fähigkeiten freischalten. Ob leise und unentdeckt oder aggressiv und direkt, für jede Spielweise existieren sinnvolle Kombinationen.

KAMPFSPORT: In feinster Martial-Arts-Manier bringen Sie den Gegner schnell zu Boden, sobald er sich zu nah an Ihren Protagonisten heranwagt. Durch spezielle Fähigkeiten verlangsamen Sie die Zeit und Schlagkombinationen laufen in schneller Folge ab. So hat der Gegner keine Chance!



HILFREICHE AUSRÜSTUNGS-UPGRADES

Um Ihnen einen hohen Grad an Flexibilität zu ermöglichen, bietet **Alpha Protocol** eine Vielzahl von Panzerungs-Mods und Waffen-Anpassungen. Zusätzlich zu den Verbesserungen, die Sie während Ihrer Missionen finden, steht Ihnen das Angebot diverser Waffenhändler des fiktiven Schwarzmarkts Clearinghouse zur Verfügung. Durch Ihr Verhalten in Dialogen sichern Sie sich die Gunst weiterer Händler und Kontakte. Dadurch erhalten Sie unter Umständen Zugriff auf exklusive Knarren und Missionshinweise.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie die DVD 1 (Seite 1) in das Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter den Punkt „Vollversion“ auf „Details“ und dann auf „Starten“. Wenn das Programm Sie dazu auffordert, wenden Sie bitte die DVD.
- Verlangt das Programm einen DVD-Wechsel, legen Sie bitte DVD 2 (Seite 1) ein.
- **Wichtig:** Unsere Version von **Alpha Protocol** befindet sich auf dem neuesten Stand und enthält bereits den Patch v1.01, der unter anderem den Kopierschutz entfernt. Eine separate Installation des Updates ist nicht nötig.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** Pentium 4 3,4 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista/7), Geforce 7900 GT/Radeon X 1950 Pro
- **Empfehlenswert:** Core 2 Duo E8400/Phenom II X3 720 BE, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista/7), Geforce GTX 260/Radeon HD 4870

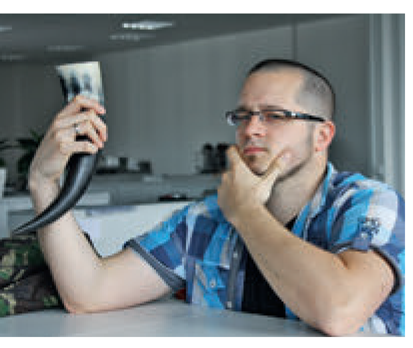


„Außer Kontrolle: Blizzard wird Opfer des eigenen Erfolgs!“

Der holprige Start von **Diablo 3** ist Wasser auf die Mühlen der vielen, die nicht einsehen, warum sie zur Nutzung von Battle.net, Steam, Origin und Ubisoft Launcher genötigt werden und ständig online sein müssen – selbst bei reinen Solospielen. Die Entwicklung ist freilich nicht aufzuhalten, da hilft alles Wehklagen nix. Nur: Wenn ein Hersteller schon die Vorbestelltrommel rührt und volle Kontrolle über Accounts, Spielstände und Statistiken haben will, dann muss er von Anfang an für reibungslose Abläufe sorgen – und nicht erst 24 oder 48 Stunden später. Lebenserfahrene Pessimisten ahnten, dass es mindestens in der ersten Woche zu langen Wartezeiten und „Downtimes“ kommen wird. Das Ausmaß war dann doch überraschend. Ich finde: Wir dürfen uns nicht an das schulterzuckende „Ist doch immer so …“ gewöhnen. Dafür sind 60-Euro-Spiele einfach zu teuer. Wenn man Blizzards schnelles und ehrliches „Sorry!“ ernst nimmt, werden hoffentlich Lehren für die Zukunft gezogen.

HORN DES MONATS*

ROBERT HORN



Hobbits mit haarigen Füßen sind nicht das Fachgebiet von Robert Horn. In seinem **Crysis 3**-Artikel bezeichnete er Samweis als Bilbos Freund. Dabei weiß doch jeder, dass Samweis mit Bilbos Neffe Frodo unterwegs war! Zur Strafe haben wir den Futterautomaten so programmiert, dass er für Robert nur noch Lembasbrot ausspuckt.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

BATMAN: ARKHAM CITY – GAME OF THE YEAR EDITION

Neuer DLC schließt die Story ab

Wenig überraschend haben Warner Bros. Interactive und Entwickler Rocksteady die **Game of the Year Edition** von **Batman: Arkham City** angekündigt. Das Highlight dieser neuen Fassung: Neben dem Hauptspiel enthält sie auch einen brandneuen Einzelspieler-DLC namens **Harley Quinn's Revenge**. Der soll rund zwei zusätzliche Spielstunden bieten, in denen man abwechselnd in die Rollen von Batman und Robin schlüpft. Gemeinsam macht sich das dynamische Duo ein letztes Mal nach Arkham City auf, um dort gegen Harley Quinn und ihre neue Gang anzutreten. Der DLC soll damit die Geschichte des zweiten **Batman**-Abenteuers abschließen. Wer bereits das Hauptspiel besitzt, kann sich den DLC auch einzeln hinzukaufen, der Preis für die PC-Fassung steht noch nicht fest. Natürlich enthält die **Game of the Year Edition** sämtliche bislang erhältlichen DLCs, welche neue Challenge Maps, zusätzliche Charaktere und Kostüme beinhalten. Die Konsolenfassungen des DLCs **Harley Quinn's Revenge** erscheinen bereits am 29. Mai 2012, der Termin für die PC-Version steht hingegen noch nicht fest. Die **Game of the Year Edition** wird erst im September in Europa veröffentlicht. ❏

Info: http://community.batmanarkhamcity.com



Der neue DLC schließt die spannende Handlung von **Arkham City** endgültig ab.

In **Harley Quinn's Revenge** darf man endlich auch Robin innerhalb der Kampagne spielen.

Felix meint: An Kostümen oder Challenge Maps habe ich null Interesse. Ich will gute Inhalte, die mein Hauptspiel erweitern! Und genau das verspricht der neue DLC **Harley Quinn's Revenge** – auch wenn zwei Stunden eher mager klingen, kann ich den Release kaum erwarten.

BÄM! – DER COMPUTEC GAMES AWARD

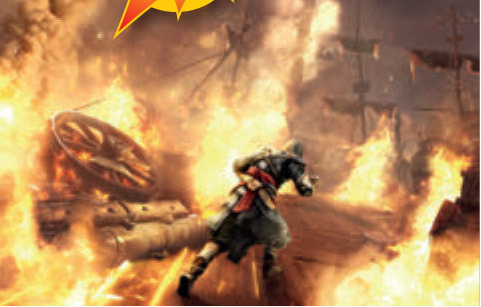
Wählen Sie Ihre Lieblingsspiele!



Wie sagte Mutti schon immer? „Junge, geh wählen!“ Das ist vernünftig und deshalb schließen wir uns an: Gehen Sie wählen! Auf www.bamaward.de dürfen Sie für Ihr ganz persönliches Lieblingsspiel abstimmen. In den Kategorien Adrenalin, Intelligenz, Teamgeist, Weltenbummler, Online-/Social-Game und Hardware & Zubehör stehen Kandidaten wie etwa **Max Payne 3**, **Battlefield 3** oder **Batman: Arkham City** zur Wahl. Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas! BÄM! – Der COMPUTEC Games Award wird am 17. August während der Gamescom in Köln verliehen. ❏

Info: www.bamaward.de

▼ Auch **Assassin's Creed Revelations** ist in der Kategorie Adrenalin für den BÄM!-Award nominiert.



HITMAN SNIPER CHALLENGE

Scharfschützen-Bonushappen


Sniper Challenge nutzt die Glacier-2-Engine aus **Absolution** und bietet dank Achievements einen hohen Wiederspielwert.

Square Enix setzt bei **Hitman Absolution** auf eine Sniper-Mission als Vorbesteller-Bonus: Ab 15. Mai 2012 ist die PC-Version von **Hitman: Sniper Challenge** für 4,99 Euro im Handel erhältlich (spielbar erst ab 1. August 2012!). In diesem eigenständigen neuen Spiel ist es Ihre Aufgabe, mit Agent 47 den Waffenhändler Richard Strong Jr. und seine 14 Leibwächter zu eliminieren – innerhalb des äußerst eng gesteckten Zeitlimits von nur 15 Minuten. Was wir besonders gut finden: Beim Kauf von **Hitman Absolution** wird der Preis der **Hitman: Sniper Challenge** bei Vorlage des Kaufbeleges angerechnet. ❑

Toni meint:
„Auch wenn es sich hier tatsächlich nur um einen ‚Level' handelt und sich die Aufgabe zunächst sehr simpel anhört, so hat das Minispiel Suchtpotenzial und fesselt für Stunden."

DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS 2012

Crysis 2 ist bestes Spiel

„Don't gimme that" sangen die Cowboys von **The Boss Hoss** am Abend der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises in Berlin. „Tu mir das nicht an" – das wird sich auch mancher der geladenen Gäste aus der Politik gedacht haben, als Crytek-Chef Avny Yerli auf die Bühne trat und den Preis für **Crysis 2** als „Bestes Spiel 2011" entgegennahm. Denn allein die Nominierung des Frankfurter Action-Hits hatte im Vorfeld für heftige Diskussionen gesorgt. Hauptstreitpunkt: Darf ein Ego-Shooter vom Staat prämiert und mit immerhin 50.000 Euro bedacht werden? Er darf, befand die Jury. Weitere Preisträger: **Drakensang Online** als bestes Browserspiel und das Daedalic-Adventure **Harveys neue Augen** als bestes Jugendspiel. Leer ging hingegen Ubisofts **Anno 2070** aus. Der Deutsche Computerspielpreis wurde im April zum mittlerweile vierten Mal verliehen und hat die Förderung hochwertiger Spiele made in Germany zum Ziel; insgesamt wurden 385.000 Euro verteilt, darunter auch an Nachwuchs-Konzepte. ❑

Info: www.deutscher-computerspielpreis.de


Man kann **Crysis 2** mit Sicherheit nicht nachsagen, dass es sich um ein pädagogisch wertvolles Spiel handelt, aber es ist ein deutsches Qualitätsprodukt.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
2	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 01/12	Wertung: 94
3	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
4	League of Legends	GOA	Test in 01/12	Wertung: 78
5	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
6	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Test in 05/12	Wertung: 86
7	Crysis 2	Electronic Arts	Test in 04/11	Wertung: 90
8	Mass Effect 3	Electronic Arts	Test in 04/12	Wertung: 90
9	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard	Test in 12/10	Wertung: 91
10	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 88

ENDLESS SPACE

Knackige 4X-Strategie im Weltall

Wie aus dem Nichts ist auf Steam ein neues Spiel aufgetaucht, das Fans von rundenbasierter Weltall-Strategie hellhörig machen dürfte: **Endless Space** können Sie bereits jetzt für 23 Euro kaufen und spielen – obwohl das fertige Produkt erst im Sommer 2012 erscheinen soll. Der Clou: Das französische Team Amplitude Studios, zu dem auch einige ehemalige **Battlefield**-Schöpfer gehören, wollen die letzten Schritte im Entwicklungsprozess gemeinsam mit der Community gehen. Wer das Spiel jetzt kauft, kann daher sofort mit der Alpha-Version loslegen, den Entwicklern Feedback geben und so den Reifungsprozess aktiv beeinflussen. Auch wir haben mit der unfertigen Alpha losgelegt und bereits viel Spaß gehabt. **Endless Space** ist sehr klassisch aufgebaut: Sie wählen eines von mehreren Alien-Völkern, mit dem Sie rundenweise Planeten und Sternensysteme kolonisieren, eine Wirtschaft aufbauen, Diplomatie betreiben und Kriege führen. Rohstoffe, Zufriedenheit der Bevölkerung und Forschung müssen penibel im Gleichgewicht gehalten werden, sonst kippt das sensible Wirtschaftsgefüge. Im Editor werden neue Raumschiffe aus zig Modulen zusammengestellt. Diese Schiffe kommen in Kämpfen zum Einsatz, die aber vollautomatisch ausgefochten werden – der Spieler wählt nur drei Taktiken aus, den Rest erledigt die KI, das ist eher unspannend. Dafür haben uns das schicke Design und die motivierende Forschung bereits gut gefallen. Eine Kampagne bietet das Spiel zwar nicht, doch dafür soll es einen umfangreichen Mehrspielermodus geben. ❑

Info: www.amplitude-studios.com

Im Schiffseditor stellen Sie neue Raumschifftypen zusammen. Gute Bewaffnung ist der wichtigste Faktor in den simplen Kämpfen.


Das Besiedeln neuer Welten geht dank guter Menüs flott von der Hand, bietet dank zig Forschungsoptionen aber reichlich Tiefgang.

ANNO 2070 : DIE TIEFSEE

Unterwasser-Add-on

Im Herbst 2012 erhält das ökologisch lehrreiche Inselbesiedler-Epos **Anno 2070** eine umfangreiche Erweiterung. In der Hauptsache wird mit dem Add-on die bislang nur mit zwei Zivilisationsstufen vertretene Bevölkerungsgruppe der Techs um um eine soziale Gruppierung aufgestockt: Die „Genies" bilden, noch über den Forschern, die Spitze der akademischen Hierarchie. Mit ihnen erhalten Sie Zugriff auf fortschrittliche Technologien wie große Transport-Unterseeboote (die ihre Handelsrouten komplett getaucht abfahren können) und geothermische Unterwasserkraftwerke. Als große Herausforderung für geduldige Architekten darf nun auch die Tech-Fraktion ein gigantisches Monumentalgebäude bauen. Wie im Add-on zu **Anno 1404** werden Sie gegnerische Inseln per „feindlicher Übernahme" einfach aufkaufen können. Energieprobleme lösen Sie, indem Sie zwischen zwei Inseln per Energietransfer Stromdefizite ausgleichen – so lagern Sie gefährliche Atommeiler einfach auf unbesiedelte Inseln aus. Dazu kommt noch eine neue Naturkatastrophe: Der Tsunami. ❑

Info: www.anno.ubi.com




Christian meint:
Mir ist nicht ganz klar, wieso das Add-on die Tiefsee im Titel trägt. Die neue Tech-Bevölkerungsstufe ist ja ganz nett, wohnt aber immer noch auf trockenem Land. Was ich mir wirklich gewünscht hätte, wäre die Möglichkeit, tatsächlich am Meeresboden zu siedeln, und nicht nur automatisierte Produktionsgebäude dort zu bauen. Das Energietransfer-Prinzip könnte die Energieversorgung eventuell zu einfach machen – es sei denn, die Gegner haben die Möglichkeit, die Versorgung durch das Abknipsen der Unterwasser-Stromkabel zu unterbinden.



Das neue Unterwasser-Geothermalkraftwerk kann vermutlich nur an dafür vorgesehenen Hotspots errichtet werden.



Die Fraktion der Techs, die bisher nur zwei Bevölkerungsstufen hatte, erhält eine weitere Stufe dazu, komplett mit Bedürfnissen und Technologien.

ALAN WAKE: AMERICAN NIGHTMARE

Jagd auf Mr. Scratch



Taschenlampe und Schießeisen werden auch weiterhin entscheidend sein, wenn Alan Wake auf die Jagd nach dem Bösen geht.

Als Schriftsteller hat man es wirklich nicht leicht, wie Gruselautor Alan Wake feststellen muss. Nachdem er die Dunkelheit in Bright Falls besiegte, findet er sich in der Standalone-Erweiterung **American Nightmare** in einer seiner eigenen Geschichten wieder. Dort muss er sich mit einem übernatürlichen Serienkiller namens Mr. Scratch herumschlagen. Der zeigt ein ungesundes Interesse sowohl an Wakes Ehefrau als auch daran, den Schreiberling selbst um die Ecke bringen. Mit neuen Waffen und neuen Gegnern kann die diesmal in Arizona spielende Episode natürlich ebenfalls aufwarten. Von der grundsätzlichen Aufmachung her gibt sich **American Nightmare** eher wie ein Schundschocker im Tarantino-Stil als der psychologisch angehauchte Vorgänger. Die PC-Version ist ab dem 22. Mai erhältlich. ❑

Info: www.alanwake.com

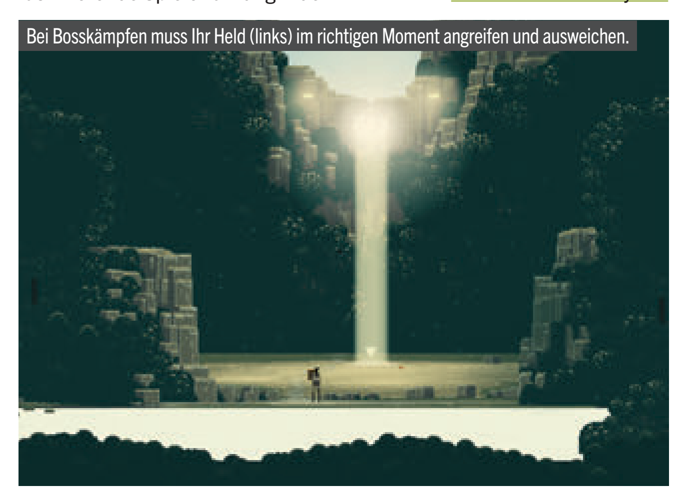
SUPERBROTHERS: SWORD AND SWORCERY EP

Retro-Abenteuer

Mit massig Vorschusslorbeeren versehen, findet dieses Abenteuerspiel endlich den Weg von iPhone & Co. auf den PC. Der Spieler tritt in **Superbrothers: Sword & Sworcery EP** als Gottheit auf, die über simple Kommandos eine mit Schwert und Schild ausgestattete Kriegerin durch eine mystische Fantasy-Welt lotst. Was den Titel am Ende so außergewöhnlich macht, ist die faszinierende Spielerfahrung – der Mix aus ungewöhnlicher Erzählweise, Humor, simpler Handhabung, Klötzchenoptik, atmosphärischem Prog-Rock-Soundtrack (vom kanadischen Musiker Jim Guthrie) und stimmigen Rätseln. Der Titel ist aktuell nur über Steam erhältlich, bietet Ihnen für schmale sechs Euro aber einige Spielstunden Gameplay und als Bonus den Soundtrack. ❑

Info: www.swordandsworcery.com

Bei Bosskämpfen muss Ihr Held (links) im richtigen Moment angreifen und ausweichen.



DARK

Schleich-Action

Der deutsche Publisher Kalypso Media hat Anfang Mai einen neuen Titel angekündigt: **Dark** soll ein Schleich-Action-Spiel werden, das Anfang 2013 für PC und Konsolen erscheint. **Dark** stammt von den Realmforge Studios (**Dungeons**) in München und dreht sich um den Vampir Eric Bane, der, mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet, auf der Suche nach seinen Erinnerungen ist. Dabei nutzt er seine übermenschlichen Fähigkeiten, um aus dem Verborgenen heraus zuzuschlagen. ❑

Info: www.kalypsomedia.com



Dark nutzt eine eine Engine mit hübsch anzusehender Cell-Shading-Grafik, um die Abenteuer in Szene zu setzen.

DTP ENTERTAINMENT

Finanzprobleme

Die Hamburger Spieleschmiede dtp entertainment AG musste am 1. Mai 2012 Insolvenz anmelden. Das seit 1995 bestehende Unternehmen war für berühmte Reihen wie **Drakensang**, **Black Mirror** und **Runaway** verantwortlich. Das Studio hat eine Planinsolvenz angemeldet, unter der es im Gegensatz zu einer Regelinsolvenz möglich sein soll, das Unternehmen in kontrolliertem Rahmen fortzuführen. Das Erscheinen bereits weit fortgeschrittener Titel wie **Memento Mori 2**, **Alarm für Cobra 11: Undercover** und **Game of Thrones** sollte also nicht gefährdet sein. Auch die Zukunft der meisten der 150 Mitarbeiter von dtp ist fürs Erste gesichert. ❑

Info: www.dtp-entertainment.com/



Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	2012
	Air Conflicts: Pacific Carriers	Arcade-Simulation	Bitcomposer	3. Quartal 2012
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2012
	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	3. Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal 2012
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	30. Oktober 2012
	Baldur's Gate Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	2. Quartal 2012
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
▶	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
Seite 108	Binary Domain	Action	Sega	27. April 2012
	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
Seite 114	Botanicula	Adventure	2K Games	7. Mai 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 26	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 2012
	Civilization 5: Gods & Kings	Runden-Strategie	2K Games	22. Juni 2012
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Seite 20	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2013
	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	Nicht bekannt
	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	2013
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
▶	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	3. Quartal 2012
	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Dtp Entertainment	September 2012
Seite 84	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	15. Mai 2012
Seite 104	Dirt Showdown	Rennspiel	Deep Silver	24. Mai 2012
Seite 34	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
Seite 42	Divinity Original Sin	Strategie	Larian Studios	2013
	Doom 4	Ego-Shooter	id software	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Seite 46	Dragon Commander	Action	Daedalic	1. Quartal 2013
	DSA: Demonicon	Adventure	Kalypso Media	1. Quartal 2013
Seite 68	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	22. Juni 2012
	Dungeonland	Action	Paradox Interactive	2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
	Endless Space	Strategie	Amplitude	2. Quartal 2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	6. September 2012
Seite 60	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2012
	Game of Thrones	Rollenspiel	Dtp Entertainment	3. Quartal 2012
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	3. Quartal 2012
Seite 76	Ghost Recon: Future Soldier	Action	Ubisoft	15. Juni 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2012
Seite 38	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
	Insane	Action	THQ	2014
	Inversion	Action	Namco Bandai	8. Juni 12
Seite 100	Iron Front: Liberation 1944	Taktik-Shooter	Deep Silver	25. Mai 12
	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	3. Quartal 2012
	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso Media	2. Quartal 2012
	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2012
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2012
	Lost Planet 3	Action	Capcom	2013
Seite 70	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	1. Juni 12
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
	Medal of Honor : Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Metal Gear Rising: Revengeance	Action	Konami	2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	26. September 2012
	Omerta: City of Gangsters	Strategie	Kalypso Media	4. Quartal 2012
	Orcs Must Die! 2	Action	Robot Entertainment	2012
Seite 56	PES 2013	Sportspiel	Konami/Sega	3. Quartal 2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
▶	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Prototype 2	Action	Activision	27. Juli 2012
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Action	Ubisoft	Nicht bekannt
	Red Frontier	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	2012
Seite 38	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
Seite 106	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	18. Mai 2012
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	SimCity	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	2013
▶	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	17. August 2012
Seite 115	Sniper Elite V2	Shooter	505 Games	4. Mai 2012
▶	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	21. August 2012
	South Park: The Game	Rollenspiel	THQ	2013
Seite 80	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	29. Juni 2012
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
Seite 107	Street Fighter X Tekken	Beat'em-Up	Capcom	11. Mai 2012
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
Seite 94	Tera	Online-Rollenspiel	Frogster	3. Mai 2012
	Test Drive: Ferrari Racing Legends	Rennspiel	Bigben Interactive	2. Quartal 2012
	The Amazing Spider-Man	Action	Activision	29. Juni 2012
Seite 50	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	19. Juni 2012
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
Seite 110	The Walking Dead	Adventure	Telltale Games	24. April 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
▶	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	1. Quartal 2013
Seite 64	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2. Quartal 2012
Seite 112	Toy Soldiers	Strategie	Microsoft Studios	27. April 2012
Seite 98	Tribes: Ascend	Ego-Shooter	Hi-Rez Studios	12. April 2012
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 102	Warlock: Master of the Arcane	Runden-Strategie	Deep Silver	8. Mai 2012
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2012
	Worms Revolution	Strategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2012
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	XCOM: Enemy Unknown	Strategie	2K Games	2012



Company of Heroes 2 wird wie der Vorgänger. Nur das Szenario wechselt an die Ostfront.

BATTLEFIELD 3: CLOSE QUARTERS

Urbane Schlachtfelder als DLC


Dice hat das Partikelsystem noch einmal deutlich aufgebohrt – achten Sie auf den herumfliegenden Aktenwust links im Bild.

Christian meint: Häuserkämpfe in bombastischer **Battlefield**-Inszenierung? Wunderbar. Obwohl ich persönlich lieber Fahrzeug-Action und Auslauf für meine Panzer will.

Mehr als 12 Millionen Mal hat sich **Battlefield 3** seit seiner Veröffentlichung am 27. Oktober 2011 verkauft. Um die Spielerschaft bei Laune zu halten, wird Entwickler Dice in diesem Jahr noch drei DLC-Erweiterungen für den Mehrspielermodus des Shooters spendieren. Den Anfang macht das **Close Quarters**-Paket mit vier Maps, zehn neuen Waffen (darunter die Spas-12 und Steyr Aug), neuen Aufträgen und einzigartigen Erkennungsmarken, die auch im Hauptspiel eingesetzt werden können. Was jedoch fehlt, sind … Fahrzeuge! Denn bei **Close Quarters** geht es um Infanterie-Kloppereien auf engem Raum – **Call of Duty** lässt grüßen! Neue Fahrzeug-Gefechte gibt es dann später im Jahr mit dem DLC **Armored Kill**, der unter anderem frische fahrbare Panzer, APCs und mobile Artillerie liefert. Patrick Bach, der Produzent des Spiels, verriet, dass darin die größte Mehrspieler-Karte enthalten sein wird, die es je in **Battlefield** gegeben hat. Das große DLC-Finale erwartet Sie schließlich im Dezember mit der Erweiterung **End Game**, über die der Entwickler noch nichts verrät. **Battlefield 3**-Spieler werden also über längere Zeit gut versorgt. ❑

Info: www.battlefield.com

INTERVIEW MIT **RUSLAN DIDENKO**

„Wir Mitarbeiter wollten weitermachen"


Ruslan Didenko ist Leiter des **Survarium**-Projekts.

GSC Gameworld, Entwicklerstudio des geplanten **Stalker 2**, wurde vor einigen Monaten aus ungeklärten Gründen aufgelöst. Die Mitarbeiter konnten sich neu formieren und hatten den Wunsch, mit der Produktion von postnuklearen Endzeitabenteuern weiterzumachen. Wir sprachen mit Ruslan Didenko, dem Leiter des **Survarium**-Projekts. Das Spiel ist als geistiger Nachfolger von **Stalker 2** geplant, wird allerdings ein MMO-Shooter-Hybrid.

PC Games: Warum wurde die Entwicklung von **Stalker 2** eingestellt?

Didenko: Sergiy Grygorovych, der CEO von GSC Gameworld, brach im Dezember 2011 ohne Erklärung die Entwicklung von **Stalker 2** ab. Wir Mitarbeiter wollten weitermachen und fanden mit Vostok Ventures einen Investor, der uns auch ohne die **Stalker**-Lizenz unterstützen wird.

PC Games: Warum ist **Survarium** als Mehrspieler-Erfahrung geplant? Das Markenzeichen der **Stalker**-Spiele war immer ein atmosphärisches Einzelspielererlebnis.

Didenko: Einzelspielerspiele sind teuer in der Entwicklung, und es geht zu viel Geld an den Publisher und Raubkopierer verloren. Wir haben in der Vergangenheit auf Einzelspielerspiele gesetzt, aber die Welt hat sich weitergedreht. Die einzige Möglichkeit, in dieser Zeit Geld mit Einzelspielertiteln zu machen, sind die Konsolen.

PC Games: Wie wird das Gameplay von **Survarium** ausfallen?

Didenko: Im Moment sieht es so aus, als würden wir mit Instanzen für kleine Koop-Abenteurergruppen oder Mehrspielergefechte arbeiten. Wir reden definitiv nicht davon, dass sich Hunderte von Spielern auf einmal bekriegen.

PC Games: Wie wird sich das postapokalyptische Setting auswirken?

Didenko: Wir behandeln **Survarium** als den nächsten logischen Evolutionsschritt in der **Stalker**-Reihe. Deswegen wird es weiterhin Mutanten, Anomalien, Fraktionen und Überlebenskampf geben. Handwerk und Fahrzeuge haben wir für den Moment erst einmal ausgeschlossen, denken aber darüber nach.

PC Games: Wie viel von der Vorarbeit für **Stalker 2** konnte das neue Studio wiederverwerten?

Didenko: Gar nichts, mit **Survarium** haben wir komplett von vorne begonnen.

PC Games: Wird es in Zukunft irgendwann wieder ein **Stalker**-Spiel geben?

Didenko: Von uns sicher nicht. Wir werden mit **Survarium** voll ausgelastet sein.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

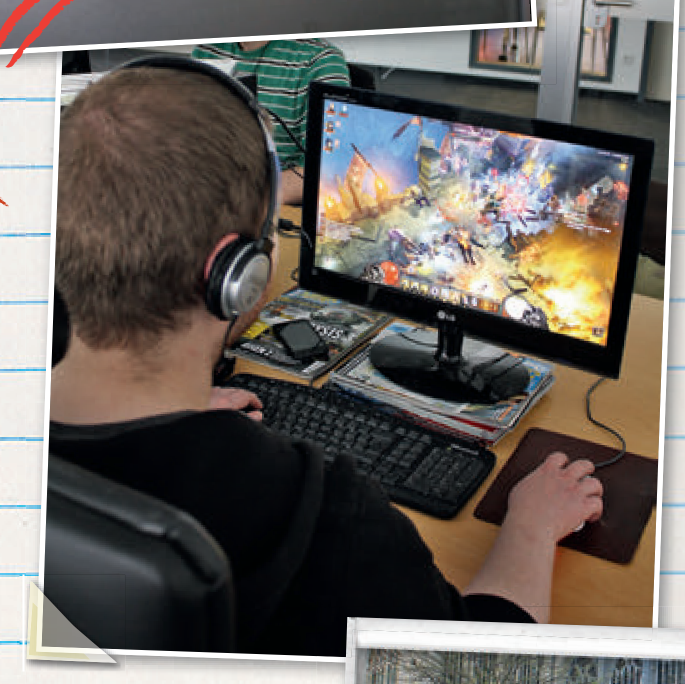
Der Diablo-3-Marathon

Es war eine Höllentour mit Ansage: Felix, Viktor und Peter schlossen sich eine Woche in unserem Konferenzraum ein, um möglichst ungestört Diablo 3 zu testen. Gestört wurden sie trotzdem: Fragen wie "Uuund, wie isses sooo?", "Ist das Torch light 2?" oder "Welche Stufe seid ihr?" brachten die drei Höllenhelden an den Rand des Wahnsinns und wahrscheinlich ein wenig darüber hinaus.

BITTE NICHT STÖREN!

HRHRHR





Belgische Delikatessen

Vor seinem Diablo-3-Marathon hüpfte Viktor noch schnell nach Gent, Belgien. Dort sitzt nämlich Entwickler Larian Studios. Die arbeiten derzeit an Divinity: Original Sin und Dragon Commander. Viel spannender finden wir die Frage, was in den bunten Gläsern drin war, Vik?

?!



Viktor posiert wie ein junger Gott. Leider ist er vergeben!

Typisch Chef. Während seine Knechte in der Produktionsphase schwitzten, düste Thorsten in die USA. Und wollte noch nicht mal verraten, warum! Das sei geheim, flüsterte er verschwörerisch. Die Bilder von Palmen und lustigen Schildern waren dann aber doch nicht geheim genug. Was Thorsten in San Francisco getrieben hat, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



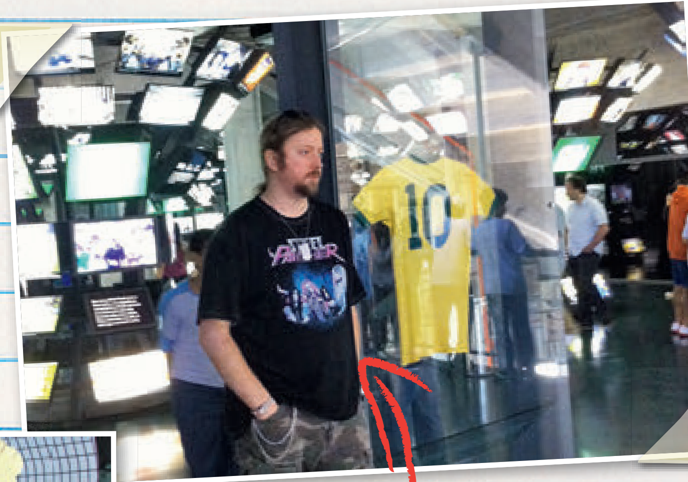
Die Sonne Kaliforniens



Bei den Baller-Experten

Redakteur Sebastian Stange war wie Chef Thorsten auch in Kalifornien. Dort hat er sich bei Treyarch Call of Duty: Black Ops 2 angeschaut. Bilder von Steaks ersparen wir Ihnen.





Fussball in der Ferne



Den Hauptgewinn hat diesen Monat wohl Sascha Lohmüller gezogen. Der Redakteur durfte nämlich PES 2013 anschauen. IN SAO PAULO! Das liegt in Brasilien. Anstatt Bilder von heissen Samba-Damen mitzubringen, gab es nur langweilige Fotos von Kerlen in gelben Hemden – Saschaaaaaaaaaaa!

VORSCHAU 06/12

INHALT

Action
Call of Duty: Black Ops 2 26
Dishonored: Die Maske des Zorns .. 34
Dragon Commander 46
Ghost Recon: Future Soldier 76
Max Payne 3 70
Resident Evil 6 38
Spec Ops: The Line 80

Adventure
DSA: Satinavs Ketten 68

Strategie
Company of Heroes 2 20

Rollenspiel
Divinity: Original Sin 42
The Elder Scrolls Online 50
Torchlight 2 64

Sportspiel
FIFA 13 60
PES 2013 56

STRATEGIE
COMPANY OF HEROES 2


Seite 20

Company of Heroes 2 ist angekündigt! Die Fangemeinde verlangte schon seit Jahren eine Neuauflage des Edel-Echtzeittaktikspiels an der Ostfront. Wir haben die Entwickler besucht.

ACTION
CALL OF DUTY: BLACK OPS 2



Seite 26

▶ Alle Jahre wieder kommt ein neues **Call of Duty** heraus, diesmal allerdings mit Zukunftsszenario: Unsere Vorschau enthält alles, was Sie über **Black Ops 2** wissen müssen.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 16.05.12)

1. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NCsoft – Termin: 2012
2. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
3. **CRYSIS 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 2013
4. **THE ELDER SCROLLS ONLINE** – Online-Rollenspiel | Bethesda – Termin: 2013
5. **ASSASSIN'S CREED 3** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 30. Oktober 2012
6. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 6. September 2012
7. **HITMAN: ABSOLUTION** – Action | Square Enix – Termin: 20. November 2012
8. **MAX PAYNE 3** – Action | Rockstar Games – Termin: 1. Juni 2012
9. **CALL OF DUTY: BLACK OPS 2** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 13. November 2012
10. **BORDERLANDS 2** – Ego-Shooter | 2K Games – Termin: 21. September 2012

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

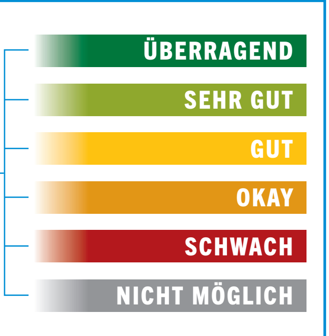
Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Ungeheuer spannendes und beängstigendes Szenario. Mutig, Ubisoft." *Robert Horn*

Während der Präsentation in Montreal wollte ich einmal laut jubeln, dann wieder gequält meinen Blick abwenden. Es ist schon knallhart, wie Ubisoft die Entführung eines Unschuldigen zu mörderischen Zwecken aus der Ego-Sicht inszeniert. Ich kann mir gut vorstellen, dass für viele da der Spaß aufhört. Denn im Gegensatz zu Kinofilmen, die positiv und negativ unterhalten können, müssen Computerspiele in erster Linie Freude bereiten, behaupte ich. Ubisoft wandelt hier auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Das Mittel des Perspektivwechsels ist dennoch genial und funktioniert hervorragend. Hoffentlich leidet darunter nicht der wichtige taktische Anspruch der Serie.

GENRE: Taktik-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 2013

EINDRUCK – **SEHR GUT**



Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



Company of Heroes 2

Von: Heinrich Lenhardt

Die hochdekorierte Echtzeittaktik-Serie nimmt sich mit neuer Engine die Ostfront vor.

Hammer und Sichel? Hier sind wir richtig. Die Empfangsdame knöpft noch an ihrer Uniformjacke herum, als wir etwas früh zum Termin erscheinen. Bei ihrer militärischen Kluft handelt es sich nicht um die übliche Büro-uniform der Bediensteten von Relic Entertainment, aber für die Enthüllung von **Company of Heroes 2** wirft man sich hier besonders in Schale. Das Stalin-Porträt an der Wand des Konferenzraums beseitigt dann letzte Zweifel: Beim Nachfolger zum Taktikspiel-Hit steht die Ostfront des Zweiten Weltkriegs im Mittelpunkt, vom Überfall Nazi-Deutschlands auf die Sowjetunion im Juni 1941 bis zur Eroberung Berlins 1945.

110 Spieleentwickler arbeiten derzeit bei Relic Entertainment in Vancouver, das Studio besteht seit 1997 und ist seit seinem Debüttitel **Homeworld** eine feste Größe im Strategiegenre. Die Fachpresse reagierte entzückt, als **Company of Heroes** 2006 veröffentlicht wurde (PC Games-Gesamtwertung: 90 %). Das Spiel bewies Dauerbrennerqualitäten; neben zwei offiziellen Erweiterungen erschienen Mods aus der Fanszene und es gibt immer noch eine aktive Online-Community. Im März 2012 waren laut Relic 254.000 aktive Spieler in Multiplayer-Schlachten verwickelt, nicht schlecht für ein rund sechs Jahre altes Spiel.

Am grundsätzlichen Spielprinzip wird bei **Company of Heroes 2** nicht groß gerüttelt. „Wir haben das Gefühl, dass wir das Genre der taktischen Echtzeitstrategie beherrschen“, gibt sich Game Director Quinn Duffy selbstbewusst. Der Fokus liegt auf taktischen Schlachten, bei denen die Wirtschaft eine untergeordnete Rolle spielt. Geht es bei Spielen wir **Starcraft 2** vor allem darum, schnell Ressourcen zu sammeln und riesige Armeen aufzubauen, die relativ bedenkenlos verheizt werden, steuern wir bei **Company of Heroes** eine kleinere Anzahl von Trupps mit Spezialfähigkeiten. Die dynamische Spielumgebung ist entscheidend, schlaue Angriffsplanung wichtiger als zahlenmäßige Überlegenheit. Deckung aufsuchen, Gebäude besetzen, immer ein Auge auf Veränderungen haben. Panzer fah-

DAS IST NEU IN COMPANY OF HEROES 2

Company of Heroes 2 verlässt sich auf das Echtzeittaktik-Fundament des Vorgängers, das mit einigen vielversprechenden Verbesserungen angereichert wurde.

- Schauplatz: Vier Monate deckte die Kampagne von **Company of Heroes** ab; rund vier Jahre erleben Sie beim Nachfolger an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs und schlagen die Invasion der Deutschen zurück.
- Essence-Engine 3.0: Upgrades, insbesondere für Grafik und Sound, Schadensmodelle und Physiksimulation
- Umgebung und Wetter: Die Umwelt wirkt sich stärker auf den Schlachtverlauf aus; tiefer Schnee verlangsamt Infanteristen, Fahrzeuge geraten auf Eisflächen ins Rutschen.
- Hinterhalte und Aufklärung: Objekte und Rauchschwaden beeinflussen die Sichtweite dynamisch.
- Vehikel erbeuten: Fahrzeuge ohne Besatzung lassen sich stibitzen.
- Mauern stürmen: Ohne Umwege aus der Deckung in die Offensive, Infanteristen dürfen über Mauern klettern.

Aufs Eis geführt: Panzer unterstützen sowjetische Pioniere und Elite-Infanteristen bei ihrem Vormarsch über die Eisfläche.

Genau wie die Ritter des Deutschen Ordens im berühmten Eisenstein-Film „Alexander Newski“ wurden die Panzer auf einen zugefrorenen See gelockt.

ren nicht um Mauern und Hecken herum, sondern durch sie hindurch – und machen auf diese Weise so manchen Weg frei. „Siege sollen taktisch sein. Wir wollen, dass die Spieler gewinnen, indem sie schlau spielen und die Umgebung ausnutzen“, betont Quinn Duffy. „**Company of Heroes** ist eines dieser Spiele, die größer sind als die Summe ihrer Teile. Durch Hinzufügen einiger neuer taktischer Features geben wir dem Spieler beim Nachfolger eine größere Auswahl, das taktische Toolset wird erheblich größer. Durch die dynamischen Systeme ändert sich der Spielverlauf ständig und Entscheidungen müssen neu überdacht werden.“

„Kommandiere die sowjetische Rote Armee in einem schonungslosen Feldzug, um Mütterchen Russland zu befreien“, lautet die Ein-Satz-Zusammenfassung von Quinn Duffy. Die Handlung wird aus der Sicht eines ehemaligen russischen Soldaten erzählt, der in seiner neuen Aufgabe als Kriegskorrespondent Zugang zu Informationen der Befehlsleitung hat. „Er sieht die Mängel der sowjetischen Ideologie ebenso wie den Heldenmut der Soldaten“, meint Duffy. Den genauen Umfang der Kampagne haben die Entwickler noch nicht definiert, aber sie soll nicht kürzer ausfallen als die 15 Missionen umfassende Handlung des Vorgängers. **Company of Heroes** widmete sich der Invasion der Alliierten in der Normandie und der Befreiung Frankreichs von Juli bis September 1944 – ein Zeitraum von vier Monaten. Vier Jahre umfasst dagegen die Ostfront-Kampagne von **Company of Heroes 2**, sie erstreckt sich vom deutschen Überfall auf die Sowjetunion am 22. Juni 1941 bis zum Einmarsch der Roten Armee in Berlin im Mai 1945. Für Relics Quinn Duffy eine nahe liegende Entscheidung: „13 der 15 blutigsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs fanden hier statt“, zählt der Hobby-Historiker auf, „Es war eine der grausamsten Konfrontationen der Geschichte“. Eine Relic-Delegation besuchte letztes Jahr Museen und Schauplätze historischer Schlachten, um „auf den Spuren der Geschichte zu wandeln“.

Produzent Greg Wilson erhält das Wort und erklärt die Vorzüge der neuen Version 3.0 von Relics Essence-Engine. Er verspricht „Technologie auf Augenhöhe mit modernen Shootern wie **Call of Duty** und **Battlefield**“. Die erste Generation des Strategiespielmotors kam im Vorgänger zum Einsatz, **Warhammer 40K: Dawn of War 2** wurde mit der zweiten Version ausgestattet. Zu den grafischen Verbesserungen von Essence 3.0 gehören ein neuer Wasser-Renderer, High-Dynamic-


„Dieselschnaubendes 30-Tonnen-Monster“: der russische T-34-Panzer


Verschiedene Schneetiefen machen den Infanteristen zu schaffen, doch der langsame Weg abseits der Straßen kann sicherer sein.

INTERVIEW MIT QUINN DUFFY UND GREG WILSON

„Die Fangemeinde verlangte die Ostfront!“

PC Games: Auch **Company of Heroes 2** spielt im Zweiten Weltkrieg, warum habt ihr den deutsch-sowjetischen Krieg als Szenario gewählt?
Quinn Duffy: Wir hatten eine Menge Diskussionen und Brainstormings zum Schauplatz des neuen Spiels. Die historische Bedeutung und die epische Natur der Ostfront sind sehr fesselnd, Umgebung und Wetterverhältnisse reizvoll. Es ist zudem ein Schauplatz, den unsere Fangemeinde immer wieder verlangt hat.

PC Games: Schon 2006 erschien das erste **Company of Heroes**, warum hat der Nachfolger so lange auf sich warten lassen?
Greg Wilson: Es ist ja nicht so, dass wir in der Zwischenzeit gar nichts gemacht hätten. Es gab ein paar Erweiterungen, die Beta für **Company of Heroes Online** ... das alles hat unser Team beschäftigt. Wir wollten sicherstellen, dass wir etwas abliefern können, was einer Fortsetzung würdig ist – und das braucht seine Zeit. In der Zwischenzeit haben wir viel gelernt und unsere Technologie verbessert; ich denke nicht, dass wir dieses Spiel vor drei Jahren hätten realisieren können.

PC Games: In den Kampagnenmissionen wird es wieder Story-Sequenzen geben, was ändert sich in spielerischer Hinsicht?
Quinn Duffy: Die Kampagne im ersten Spiel war fast durchgehend von Hand geskriptet. Dadurch gerieten einige Missionen erheblich schwerer als andere. Da kam der Charakter des jeweiligen Level-Designers stark durch. Es gab einen Hauptweg durch die Missionen; solange du auf diesem Weg geblieben bist, hattest du ein tolles Erlebnis. Weil wir die Gefechtsmodus-KI auch in der Kampagne verwenden, passt sich das Spiel besser an, wenn du etwas anderes probierst. Jetzt können unsere Skripter beim Leveldesign ein bestimmtes KI-Modul aufrufen – „Ich will hier einen Angriff“ – und die künstliche Intelligenz kümmert sich um die Einzelheiten.

PC Games: Gibt die Sowjetarmee genug spannende Einheiten für eine ganze Kampagne her?
Quinn Duffy: Ja, die Anzahl der Einheiten wird etwa mit der Auswahl in **Company of Heroes** vergleichbar sein.
Greg Wilson: Du wirst überrascht über einige der Vehikel sein, sie waren teilweise ihrer Zeit voraus. Es gab zum Beispiel einige sehr beeindruckende Panzer. Und dann hast du jemanden wie Quinn, der am liebsten jedes einzelne historische Fahrzeug ins Spiel kriegen würde ...
Quinn Duffy: Wir haben einige sehr coole Sachen selber gesehen, als wir das Artilleriemuseum in St. Petersburg besuchten und das Deutsch-Russische Museum in Berlin-Karlshorst. Zum Beispiel das sowjetische Artilleriefahrzeug ISU-152 oder den IS-2-Panzer.


Greg Wilson ist Producer von Relic Entertainment

Quinn Duffy ist Game Director

PC Games: Können Panzer im Spiel wirklich durch Eis brechen? Die Vorführung endete an der spannendsten Stelle ...
Quinn Duffy: Ja, das verraten wir noch nicht (lacht) ...
Greg Wilson: „General Schlamm“ und „General Schnee“ sollten nicht unterschätzt werden.

Range-(HDR-)Lichtberechnung sowie „Screen Space Ambient Occlusion“ (SSAO), eine „hochtrabende Bezeichnung für Objekte, die sich basierend auf dynamischem Licht in einem Level selbst schattieren“, erklärt Wilson. „Während sich Objekte umherbewegen, fangen sie Licht von verschiedenen Quellen auf, zum Beispiel Mündungsfeuer oder Flammen“. Außerdem unterstützt die neue Engine Direct X 11, damit die Grafik auf High-End-Systemen „spektakulär“ aussieht, versichert der Relic-Produzent. Wer mit Angst und Schrecken an den Hardware-Hunger des Vorgängers zurückdenkt, der sei beruhigt. Die Entwickler versprechen verbesserte Performance für die gesamte System-Palette.

Als „revolutionär“ bezeichnet Greg Wilson „True Sight“, ein neues 3D-Sichtliniensystem: „So etwas gab es bisher nicht in Echtzeitstrategiespielen, es hat gewaltige Auswirkungen auf den Spielablauf“. Im Vorgänger wurde die Sichtweite auf traditionelle Weise bestimmt: Ein Radius wird um jede Einheit definiert, innerhalb dieses Bereichs wird der Kriegsnebel gelichtet und der Spieler kann quasi auf magische Weise alles sehen, was sich auf der Karte abspielt. Doch True Sight berechnet die Sichtweite einer Einheit abhängig von der Umgebung, es ist „ein sehr dynamisches System“, wie Quinn Duffy ausführt: „Objekte blockieren deine Sicht in der Welt, zum Beispiel Bäume, Häuser oder Fahrzeugwracks. Ich weiß nicht genau, was sich hinter einem Gebäude befindet, und muss deshalb an Aufklärung denken“. Durch Zerstörungen auf dem Spielfeld ändern sich nicht nur Zufahrtswege und Deckung, sondern auch die Sichtweite jeder einzelnen Einheit. Wir können dies zu unserem Vorteil nutzen und zum Beispiel eine

Die Kirche im Dorf lassen dank guter Verteidigung; mit Selbstfahr-Artillerie und Panzern halten wir die Stellung.

KAMPAGNE AUF HISTORISCHEN SPUREN

Vom Einfall der deutschen Truppen über Stalingrad bis zum Fall Berlins folgt die Handlung dem Verlauf des Deutsch-Sowjetischen Kriegs.

1941: „Unternehmen Barbarossa“. Die UdSSR wird vom Überfall deutscher Truppen am 22. Juni überrascht. Die Rote Armee ist unvorbereitet und schlecht ausgerüstet, die deutsche Wehrmacht steht im Dezember 1941 kurz vor Moskau.
1942: Stalingrad: Stalins Befehl Nr. 227 verbietet Zurückweichen unter Androhung der Todesstrafe. Im November wird die Wehrmacht in der Stadt eingekesselt.
1943: Die Kriegswende. Die Schlacht um Stalingrad endet im Februar mit der vernichtenden Niederlage der deutschen 6. Armee. Im Juli **1943** scheitert die letzte Wehrmacht-Offensive nahe der Stadt Kursk.
1944: Offensive gen Westen. Die Rote Armee drängt deutsche Verbände zurück, befreit die Ukraine, Weißrussland und weite Teile der Balkanregion.
1945: Der Fall Berlins. Im Frühling erreichen sowjetische Truppen Berlin, der Krieg endet am 8. Mai mit der bedingungslosen Kapitulation Deutschlands.

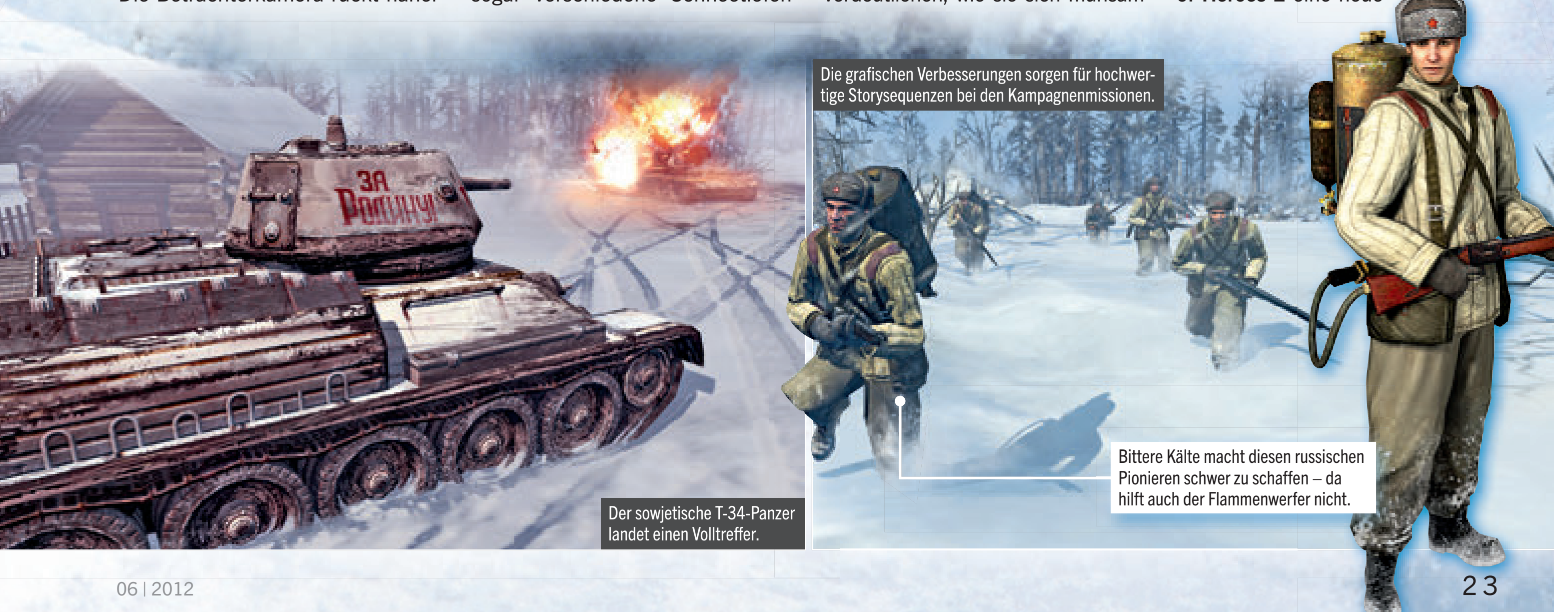
Auf den zerstörbaren Schlachtfeldern können sich Deckung, Sichtweite oder Zugangsrouten ändern und verlassene Vehikel den Besitzer wechseln.

Rauchbombe einsetzen, um weniger auffällig zu einer gegnerischen Stellung vorzurücken. Duffy betont die enormen taktischen Auswirkungen: „Überraschungsangriffe und Hinterhalte waren in **Company of Heroes** nicht wirklich möglich, wir mussten mit Hilfsmitteln wie Tarnung herumtricksen. Im Nachfolger entstehen durch True Sight ganz neue Gameplay-Taktiken.

Schneetreiben und Animationen der Infanteristen beeindrucken, als wir nun eine längere Beispielmission vorgespielt bekommen, die im Winter 1942 angesiedelt ist. Die Betrachterkamera rückt näher ans Geschehen, um Details wie im Wind wehende Mäntel zu sichtbar zu machen: die russische Infanterie schützt sich mit Handschuhen vor der Kälte. General Winter war von entscheidender Bedeutung im historischen Konflikt und auch an der simulierten Ostfront von **Company of Heroes 2** spielen Terrain und Wetter eine große Rolle. Das Schneetreiben im Demo-Level sieht so echt aus, dass wir am liebsten zu unseren Fäustlingen greifen würden. Schnee sammelt sich allmählich auf statischen Objekten an und wird durch Explosionen weggeblasen. Die Leveldesigner können sogar verschiedene Schneetiefen definieren, mit weitreichenden taktischen Implikationen.

Die Gardeschützen, eine Elitetruppe der Sowjetischen Armee, warten neben mit Flammenwerfern ausgerüsteten Pionieren auf unseren Befehl. Wir sollen deutsche Stellungen angreifen und müssen dabei die winterlichen Verhältnisse berücksichtigen. „Schnee ist nicht einfach nur eine Textur, sondern hat auch Tiefe und damit einen Einfluss darauf, wie du deine Squads in der Karte herumbewegen willst", betont Duffy. Tiefer Schnee verlangsamt die Infanteristen merklich, passende Animationen verdeutlichen, wie sie sich mühsam ihren Weg querfeldein bahnen. Auf Straßen kommt man schneller voran, aber das weiß auch der Gegner. Um nicht auf Minen zu treten, lassen wir unsere Truppen weiter durch den Tiefschnee stapfen.

Schließlich kommt es zum Feindkontakt. Die Gardeschützen rücken vor, gehen in Deckung und beschäftigen deutsche Grenadiere. Das Deckungssystem von **Company of Heroes** wurde im Prinzip beibehalten. Es sorgt für ein dynamisches taktisches Element, da Deckung bietende Objekte errichtet und zerstört werden können. Außerdem beherrschen die Infanteristen in **Company of Heroes 2** eine neue



Der sowjetische T-34-Panzer landet einen Volltreffer.

Die grafischen Verbesserungen sorgen für hochwertige Storysequenzen bei den Kampagnenmissionen.

Bittere Kälte macht diesen russischen Pionieren schwer zu schaffen – da hilft auch der Flammenwerfer nicht.

Der T-34-Panzer kam dank seiner breiten Ketten auch auf Schnee und Schlamm gut voran und war ein harter Brocken für die deutsche Wehrmacht.

Fahrzeuge hinterlassen Spuren im Schnee, Holzhäuser brennen völlig ab und bieten keinerlei Deckung mehr.

Fähigkeit: Sie können aus der Deckung über Mauern springen. Klingt simpel, lädt aber zu neuen Taktiken ein – jetzt kann die Infanterie einfach über Hindernisse klettern, vorrücken und eine neue Deckungsposition einnehmen. Klingt simpel, lädt aber zu neuen Taktiken ein. „Früher musste man einen großen Umweg gehen oder ein Loch in eine Mauer sprengen – jetzt kann die Infanterie einfach drüber klettern, vorrücken und eine neue Deckungsposition einnehmen“, betont Duffy.
Die Pioniere kommen derweil über die rechte Flanke, sprengen eine Lücke in die Mauer des Stützpunkts und packen dann die Flammenwerfer aus. Die Deutschen haben sich in einem Bauernhaus verschanzt, dank Holzbauweise brennt es lichterloh. Die Flammen wüten so lange weiter, bis das Gebäude völlig abgebrannt ist und nicht mehr genutzt werden kann.

Im ersten Company of Heroes waren die Kampagnenmissionen stark geskriptet, doch der Nachfolger verwendet „allgegenwärtige“ künstliche Intelligenz; in der Kampagne kommt die gleiche dynamische KI zum Einsatz wie im Gefechtsmodus (Skirmish). Dem Spieler soll das ein durchgängiges Erlebnis in allen Einzelspieler-Modi bescheren. Quinn Duffy warnt: „Wir haben unsere Anstrengungen verdoppelt und eine viel glaubwürdigere KI entwickelt, welche dieselben dynamischen Kampftaktiken einsetzen kann wie der Spieler, zum Beispiel Rauch, Granaten oder Flankenangriffe. Das sorgt für ein viel herausfordernderes Erlebnis“.

Unterdrückungsfeuer gibt es – ähnlich wie im Vorgänger –, um zum Beispiel mit einer MG-Stellung gegnerische Infanterie in Schach zu halten. Aber einen Verband mit dem Rückzugsbefehl von der Kampfhandlung abzuziehen ist an der Ostfront nicht ohne Weiteres möglich: In einer kurzen Zwischensequenz wird ein Trupp flüchtender Sowjet-Infanteristen von einem MG der eigenen Armee niedergemäht. Historischer Hintergrund ist Stalins „Keinen Schritt zurück“-Befehl Nr. 227: Wer ohne explizite Anweisung zurückweicht, wird wie ein Vaterlandsverräter behandelt.

In der Vorführschlacht wurde der Feind mit Flammenwerfern und Granaten zurückgedrängt, deckt aber postwendend unsere Position mit Artilleriesalven ein, herumfliegende Einzelteile demonstrieren die Havok-Physiksimulation. Vehikeln sieht man Schaden an;

MOD: EASTERN FRONT

Um die Wartezeit auf den Nachfolger zu verkürzen, können Sie mit einer kostenlosen Erweiterung fürs erste Company of Heroes einen Abstecher an die Ostfront wagen.

Ein engagiertes Fan-Team hat die Mod Eastern Front für **Company of Heroes** veröffentlicht, in der neue Karten, Modelle, Skins, Sounds, Gebäude und Technologiebäume enthalten sind. Die Sowjetunion kommt mit rund 30 Einheiten als neue Fraktion ins Spiel, die feindliche Stellungen eher mit Masse als Klasse überrollt und gezielte Partisanenschläge nutzt, um den Nachschub des Feindes zu stören. Die über 20 neuen Karten mit historischen Schlachtfeldern in Deutschland und Osteuropa strotzen nur so vor Details. Mit Trümmern übersäte, verschneite Landschaften wechseln sich mit zerschossenen Städten und Fabrikkomplexen ab. Mehr Infos unter www.easternfront.org!



Raketenwerfer Katjuscha im Einsatz, besser bekannt unter dem Namen „Stalinorgel“.

Russische Infanteristen eröffnen das Feuer, detailliert gerendert mit der Essence-Engine 3.0.

Die Ausstattung der Soldaten ändert sich mit den Jahreszeiten. Im Winter trägt die Infanterie Handschuhe, im Sommer nicht.

auf der Straße verschlechtern qualmende Fahrzeugwracks die Sicht. Wir machen uns bereit für die Gegenoffensive der Deutschen und bringen schwere Maschinengewehre in Stellung. Schließlich führen die Entwickler noch den berühmten sowjetischen T-34-Panzer vor und betonen Feinheiten wie die sichtbare Erschütterung des Panzers durch den Rückstoß beim Feuern seiner Kanone: „Wir wollten wirklich rüberbringen, dass es sich um dieselschnaubende 30-Tonnen-Monster handelt, deshalb steckten wir viel Zeit in die Animationen und die Physiksimulation der Vehikel“.

In Company of Heroes spielt sich der Mehrspieler-Part anders als die Kampagnenmissionen. Zum einen kann man beide Kriegsparteien wählen, zum anderen Spezialisierungen für seine Armee festlegen. Der Spielablauf ist stärker als die Kampagnenmissionen von Basisausbau und der Eroberung strategischer Punkte geprägt. Das Relic-Personal hält sich derzeit noch bedeckt, was Gefechtsmodus und Mehrspieler-Optionen in **Company of Heroes 2** betrifft. Die Entwickler sind sich der Wichtigkeit des Multiplayer-Modus bewusst und wollen diesen Aspekt keinesfalls vernachlässigen. „Die Fans werden sehr zufrieden mit dem sein, was wir vorhaben“, orakelt Quinn Duffy. Man wird natürlich gegeneinander antreten können, besonderes Augenmerk gilt zudem dem Koop-Modus. Gemeinsam mit Verbündeten gegen Computergegner in die Schlacht zu ziehen, erwies sich nämlich als der bevorzugte Modus für eine „erhebliche“ Anzahl von Spielern.

Als „zwei sehr unterschiedliche Wege, die Ostfront zu erleben“ bezeichnet Duffy die beiden asymmetrischen Armeen. Die deutschen Truppen zeichnen sich durch fortschrittlichere Technologie aus, Upgrades und taktischer Einsatz von Sonderfähigkeiten spielen eine größere Rolle. Um den Charakter der Roten Armee zu beschreiben, zitiert er Stalin: „Quantität hat ihre eigenen Qualitäten“. Die Sowjets setzen eher auf Masse und brachiale Wucht.

Relic hat noch gut Zeit, die Mehrspieler-Details festzulegen und bekannt zu geben. Der Marschbefehl für **Company of Heroes 2** Richtung Einzelhandel steht erst im Laufe des nächsten Jahres an. Bei weiteren Fortsetzungen könnte auch ein anderer Konflikt als der Zweite Weltkrieg im Mittelpunkt stehen, aber fürs Erste sind die Entwickler ganz auf Ostfront eingestellt. ❑



Wenn's dem Panzer zu wohl ist, geht er aufs Eis. Solange dabei das Gewicht der 30-Tonner getragen wird, ist ja alles gut.



„Imposante Technik, reizvolle neue taktische Optionen“



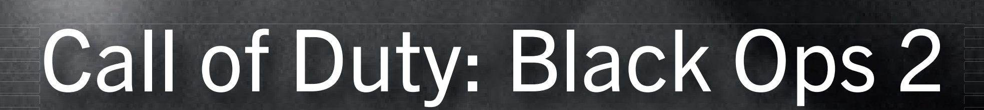
*Heinrich Lenhardt**

Company of Heroes war schuld daran, dass mir **Starcraft 2** bei seiner Veröffentlichung nicht mehr ganz so glänzend vorkam. Während Blizzard sich als Bewahrungsinstitution für das Strategiespielgefühl der 90er-Jahre entpuppte, feuerte Relics Weltkriegsspektakel mit taktischen Innovationen aus allen Rohren. **Company of Heroes 2** weicht auf den ersten Blick nicht dramatisch von der Erfolgsformel ab und weitet die taktische Flexibilität weiter aus. Neuerungen wie realistisch berechnete Sichtweite oder entführbare Vehikel versprechen noch mehr Dynamik auf den zerstörbaren Schlachtfeldern. Die Grafik sieht klasse aus; mal abwarten, was uns an Mehrspieler-Neuerungen an der Ostfront erwartet.

GENRE: Strategie
PUBLISHER: THQ
ENTWICKLER: Relic
TERMIN: 2013

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

* Der ehemalige PC ACTION-Chefredakteur Heinrich Lenhardt wohnt mittlerweile in Kanada und ist für uns als freier Autor tätig.



Call of Duty: Black Ops 2

Von: Sebastian Stange

Dieses Jahr erlebt die Shooter-Reihe den krassesten Wandel seit Modern Warfare!

AUF DVD
• Video zum Spiel

Im zerstörten Los Angeles helfen Ihnen Angriffsdrohnen. Sie geben einen Ort vor, die Flugroboter säubern ihn im Alleingang.

Jedes Jahr dasselbe: Im November erscheint ein neues **Call of Duty**! Darin wird ein toll inszenierter Level-Schlauch mit jeder Menge Hurra-Patriotismus und massig Explosionen serviert. Im Mehrspielermodus nerven dann Kiddies mit Spezialwaffen-Dauerfeuer. So weit das Klischee und die Erwartungen aller Schwarzseher. Doch dieses Jahr wird das anders! Denn Entwickler Treyarch hat einige spannende und vielversprechende Ideen für **Black Ops 2**, eine direkte Fortsetzung des 2010er Ego-Shooters. Radikalste Neuerung: Ein Großteil der Story spielt in der Zukunft!

Im Zukunfts-Szenario von Black Ops 2 kommt es zu einem neuerlichen Kalten Krieg, der um Metalle der Seltenen Erden geführt wird. Hinter dem Begriff verbergen sich 17 verschiedene Elemente, die für moderne Elektronik, Batterien und Militär-Technik absolut unerlässlich sind. Zum heutigen Zeitpunkt kommen über 95% davon aus China. Und in der Zukunft von **Black Ops 2** gibt es deswegen ebenso krasse Spannungen zwischen USA und China, wie damals zwischen Amis und Russen im ersten (echten) Kalten Krieg. Apropos damals: Gut ein Drittel des Spiels findet in der Vergangenheit statt, etwa Ende der 80er-Jahre während des Afghanistan-Feldzugs der Russen. In diesen Retro-Abschnitten schlüpfen Sie erneut in die Haut von Alex Mason, dem Protagonisten des Vorgängers. Auch sein bislang totgeglaubter Sidekick Frank Woods ist wieder dabei. In diesem Teil des Spiels bleiben die Entwickler ihrem Konzept der historischen Fiktion treu. Sie halten sich an tatsächliche geschichtliche Ereignisse, erfinden darin aber möglichst coole und spannende Geheim-Einsätze. „So lief das damals wirklich!" rufen sie damit aus und erzählen dem Spieler, wie während der 80er-Jahre ein Superbösewicht geboren wurde.

Raul Menendez aus Nicaragua (Schauplatz vieler berüchtigter CIA-Aktionen) wird im Zukunftsszenario von **Black Ops 2** der schlimmste Verbrecher auf Erden sein. Wie er dazu wurde, wird in den zuvor angesprochenen Vergangenheits-Levels beleuchtet. Glaubwür-

RÜCKBLICK: WAS BISHER GESCHAH

Im ersten Call of Duty: Black Ops wurde die ganze Weltgeschichte auf den Kopf gestellt!

Die Handlung von **Black Ops** ist für ein **Call of Duty**-Spiel ungewöhnlich intensiv: Wie üblich schlüpfen Sie in mehrere Rollen und erleben eine spannende Geschichte, die sich über mehrere Jahrzehnte hinzieht. US-Soldat Alex Mason wird Ende der 70er von seinen eigenen Leuten festgehalten und verhört. In Rückblenden erfahren Spieler so von einem von Nazis erfundenen Nervengas namens Nova-6, das von den Russen im Kalten Krieg eingesetzt werden soll. Auf der Jagd nach dem Gift und den Hintermännern, allen voran dem russischen General Nikita Dragovich, reist der Spieler um die halbe Welt, kämpft etwa im Vietnamkrieg, am Raumhafen in Baikonur oder in einer geheimen arktischen Basis. Alex Mason, der von seinen ehemaligen Freunden nicht gerade zimperlich verhört wird, erwähnt immer wieder einen russischen Freiheitskämpfer namens Viktor Reznov, den er während seiner Gefangenschaft in Vorkuta kennenlernte und der ihn im Kampf gegen Dragovich angeblich unterstützte. Sie erleben Dragovic im Spiel hautnah mit! Erst am Ende stellt sich dann heraus, dass Reznov schon seit Jahren tot ist und allein der Einbildung von Mason entspringt. Der wurde nämlich von Dragovich einer Gehirnwäsche unterzogen, um so als Schläfer tödliches Nova-6-Gas in den USA freizusetzen. In letzter Minute können Masons Kollegen das verhindern. Im Abspann wird angedeutet, dass Masons eigentliche Programmierung allerdings die Ermordung von John F. Kennedy vorsah ...


Im Vorgänger wurde eine verrückte Spionage- und Verschwörungs-Story erzählt, die sich hinter den Kulissen der Weltpolitik abspielte.

ZU GAST BEI DEN ENTWICKLERN

Treyarch sitzt in einem verglasten Bürogebäude in Santa Monica, direkt neben Activision. Das Studio wurde kürzlich erst von Grund auf renoviert. Drinnen arbeitet das komplette Treyarch-Team mit Hochdruck an **Black Ops 2**. Viele Bereiche waren daher für uns tabu. Einzig die Audio-Abteilung stand uns offen, wo die Sound-Designer mit kuriosen Spielzeugen, selbstgelöteten Synthesizern, Kinderspielzeugen und Trockeneis versuchen, die Sounds von 2025 zu erfinden.



◀ Ein Studiobesuch ist harte Arbeit. Ganz ehrlich!

▶ Mit solchen Eigenkreationen suchen die Audio-Designer geeignete Zukunfts-Sound-Effekte. Sie funktionieren sozusagen wie Zufallsgeneratoren für coole Klänge.



Das runderneuerte Studio wirkt mächtig nobel!

dig und nachvollziehbar soll seine Entwicklung sein. Aber der Spieler soll auch in die Abgründe seines Charakters blicken. Raul Menendez ist ein Monster! 2025 schlägt es dann zu. Mit einem gewaltigen Coup greift er in den Kalten Krieg zwischen USA und China ein. Und um sein Handeln zu erklären, müssen wir kurz das Mooresche Gesetz anschneiden. Die Entwickler spinnen nämlich den Gedanken weiter, dass sich die Leistung unserer Rechner etwa alle zwei Jahre verdoppelt. 2025 wird sich die Welt daher dramatisch verändert haben. Was heute ein Supercomputer ist, wird dann an jedem Handgelenk befestigt sein. Und das Militär verwandelt sich zu einer unbemannten Streitmacht – ferngesteuert oder von KIs gelenkt. Roboterdrohnen, allwissende HUDs, Röntgen-Zielfernrohre und Soldaten-Telemetrie sind dann längst Alltag, stellen aber auch ein enormes Sicherheitsrisiko dar. Stichwort: Cyber-Krieg. Und genau diesen Fakt nutzt Menendez aus. Er gelangt an die Zugangs-Keys für das US-Militärnetzwerk. Damit steuert er überraschend die schwer bewaffnete Drohnen-Flotte der US-Streitkräfte gegen verschiedene Großstädte in den gesamten USA – und eine weitere Flotte ist auf dem Weg nach China.

Der Demo-Level beginnt auf einem Highway, an Bord der Präsidentenlimousine. Drinnen stirbt ein angeschossenes Stabsmitglied, die Präsidentin (!) schreit auf Ihre Spielfigur ein. Und draußen bricht die Hölle los. Schwärme von Drohnen sausen durch die Luft, futuristische Kampfjets versuchen, den Roboter-Angriff zu verhindern, schwer bewaffnete Terroristen schießen um sich, Autobahnbrücken kollabieren. Es ist serientypisches, stark geskriptetes und mitreißendes Chaos! Das Zukunftszenario ist hierbei in vielen interessanten Details sichtbar. Ihre Spielfigur, Alex Masons Sohn David, trägt etwa ein Multifunktionsdisplay am Unterarm und in den Scheiben des Fahrzeugs sind überall kleine HUDs und Digitalanzeigen eingebaut. Doch wir können uns nicht zu lange auf Details konzentrieren. Denn ein Helikopter stürzt vor uns auf die Straße. Das Geschehen wechselt zur Zeitlupe, die Limousine crasht, das Bild wird schwarz. Ein typischer **Call of Duty**-Auftakt. Dann geht es endlich richtig los!

Die Aufgabe ist nun, den Stab der Präsidentin sicher nach Downtown Los Angeles zu geleiten. Auffällige „Beschützer"-Markierungen über den Zielpersonen machen das klar. Und da gibt es zwei weitere Icons an der Stelle, wo der Highway zusammengebrochen ist: „Sniper" und „Abseilen". Erstmals wählen Sie in einem **Call of Duty** aus verschiedenen Möglichkeiten, wie Sie bestimmte Situationen meistern wollen. David könnte sich abseilen und am Boden in den Nahkampf übergehen. Wir sehen aber, wie er oben bleibt und den gegnerischen Angriff mit einem futuristischen Gewehr stoppt. Dessen Zielfernrohr kann durch Wände sehen und die Projektile der Waffe funktionieren nach dem Metal-Storm-Prinzip. Diese Technologie existiert bereits heute als Prototyp. Suchen Sie den Metal Storm mal im Netz! Die Mechanik dahinter ist krass: Enorm viele Projektile liegen hintereinander im Lauf und werden elektronisch in extrem schneller Folge abgeschossen. Dadurch dringt eine Salve bei Bedarf auch durch dicken Beton. Im Spiel müssen Sie den Abzug in solchen Fällen länger drü-



Dieser coole Typ heißt Harper. Außer dem Fakt, dass er eine wichtige Rolle spielt und Ihr Verbündeter ist, wollen die Entwickler noch nichts zu ihm verraten.



Dieses umgestürzte Hochhaus kommt in der Los-Angeles-Mission vor, ist aber auch eine der Mehrspieler-Maps!

cken, um die Schusspower aufzuladen. Nur dann dringt die Salve tief genug. Sicherlich ein spannendes Element im Mehrspieler-Modus!

Im weiteren Verlauf des Levels kämpft sich Mason ins Herz von Los Angeles vor. Dabei setzt er sich ans Geschütz einer Flugabwehrbatterie, mit dem er ganze Schwärme von Raketen in Richtung der Drohnen schickt. Er fährt einen Armeelaster mit Vollgas durch Autowracks und Explosionen und er weist MG-Schwebedrohnen Ziele zu, während er in Downtown durch zerstörte Gebäude sprintet. Die fliegenden Helfer räumen, sobald man ihnen eine Zielregion zugewiesen hat, mit heftigem Dauerfeuer in Sekundenschnelle ganze Gegnerhorden aus dem Weg. Das ist im Herzen immer noch derselbe, stark geskriptete und lineare **Call of Duty**-Spielverlauf, den wir seit Jahren kennen: Gegner kommen, Sie ballern sie weg und laufen zum nächsten Ort, wo wieder neue Gegner kommen. Doch all das wirkt ungemein temporeich und die vielen Hightech-Gadgets bringen frischen Wind in die Sache, ohne den Spielverlauf unnötig zu verkomplizieren. Da wären etwa die CLAWs, bewaffnete und stark gepanzerte Militärroboter, die sich auf vier Robo-Beinen fortbewegen. Es braucht keine große Erklärung, um zu begreifen, dass die Dinger brandgefährlich sind und es ist logisch, dass man sie stark behindert, indem man ihre Gliedmaßen zerballert. Und so schießt sich David langsam den Weg Richtung Messegelände frei, wo in der Realität die LA Lakers spielen und die Spielemesse E3 stattfindet. Er ballert gerade mitten auf einer der Straßen vor dem Staples Center, als plötzlich ein Hochhaus umkippt. Eine beeindruckende Szene, die kurz alles in Dunkelheit hüllt.

Nach der Vernichtung des Gebäudes verhüllt eine dichte Staubwolke die Szenerie. Die Sichtweite ist fast null, Stimmen und Geräusche kommen aus allen Richtungen und das Gefecht geht in einer stimmungsvollen, surrealen Atmosphäre weiter. Das sieht klasse aus! Für Konsolenverhältnisse – das Spiel wurde uns auf Xbox 360

MOTION CAPTURING FÜR MENSCH UND PFERD

Um glaubwürdige Animationen zu erhalten und dabei vor allem jede Menge Emotionen und auch den spezifischen Charakter der Schauspieler (und gleichzeitig Sprecher) hinter den Spielfiguren einzufangen, nutzt man das Performance-Capture-Verfahren. Dazu wird die Stimme der Schauspieler zusammen mit deren Körperbewegung, Blickrichtung und Mimik in einem Motion-Capture-Studio erfasst und dann auf Polygonmodelle übertragen. Das sorgt dafür, dass auch subtile Nuancen im Spiel erhalten bleiben, etwa kleine Gewichtsverlagerungen, kurze Seitenblicke oder unbewusste Gesten der Schauspieler. Für die Spielszenen im Afghanistan-Szenario holte sich das Animationsteam sogar ein Pferd ins Studio, beklebte es und seinen Reiter mit speziellen Markern und scannte die Bewegungen von beiden ein. Das Ergebnis gab es in einer kurzen Zwischensequenz zu sehen. In der Tat sind die Pferde in **Black Ops 2** prima animiert. Im Spiel werden Sie auch Missionen hoch zu Ross erleben!

▲ Bislang sahen wir nur, wie sich die virtuellen Gäule in Zwischensequenzen bewegen. Hoffentlich wirken sie auch mitten im laufenden Spiel noch glaubwürdig!



◀ Um das Motion-Capturing zu realisieren, buchte das Team ein routiniertes Stunt-Pferd, das trotz der irritierenden Aufkleber und der Gummimatten auf dem Boden stets ruhig blieb.



Eine Szene aus einer Strike-Force-Mission. Sie können jeden Soldaten und jede Drohne Ihrer Seite steuern und jederzeit frei zwischen ihnen wechseln!



Ausgerechnet an der Stelle, wo der Titel im Juni auf der Spielemesse E3 gezeigt wird, findet der fiktive Terroranschlag statt.

gezeigt – sind die Beleuchtungseffekte klasse und generell wirkt die Grafik trotz mancher Matschtextur wahrlich prächtig. Seit **Black Ops** hat sich hier wirklich was getan! Und gerade als wir glauben, alles gesehen zu haben, steigt David in einen Kampfjet, um seinen Kameraden aus der Luft Feuerschutz zu geben. Er kann zwar keinen Jet fliegen, doch in Treyarchs Zukunftsvision macht das der Flieger zur Not auch ganz allein – die Steuerung wird also keinen Spieler vor unlösbare Probleme stellen. Und eindrucksvoll ist es allemal, wie er zwischen den Wolkenkratzern hindurchzischt, die aus der Trümmerwolke ragen. Nun gilt es, Ziele am Boden und in der Luft auszuschalten – mit Raketen

und MGs. Als David gerade mitten im Dogfight mit mehreren Drohnen ist, versagt plötzlich die Elektronik seines Fliegers. Eine weitere Cyber-Attacke des Bösewichts? Auf jeden Fall ist die Kiste plötzlich auf Kollisionskurs mit einer Drohne. David gelingt es in letzter Sekunde, den Schleudersitz zu betätigen. Eine Sekunde, bevor sein Jet in der Luft zerschmettert wird, steigt er aus, erlebt die Explosion aus luftiger Höhe und rast dann wieder dem Boden zu, wo weiterhin die Schlacht um Los Angeles tobt. Hier endet die Demo. Wenn das alles gewesen wäre, was die Entwickler uns gezeigt hätten, wären wir bereits sehr zufrieden. Denn was wir sahen, bringt viel frischen Wind in die Serie. Sie bleibt aber ihren Wurzeln treu – mit packender, toll inszenierter Hollywood-Action und griffigem Shooter-Gameplay. Doch da gibt es noch mehr zu erzählen!

Die interessanteste Neuerung stellen die sogenannten Strike-Force-Missionen dar, die immer wieder im Verlauf der Kampagne eingestreut werden. Sie sind Teil der Zukunfts-Handlung und stellen Sie stets vor die Wahl zwischen zwei oder mehr Einsätzen auf der ganzen Welt. Sie können nur einen davon spielen. Die anderen finden parallel statt und wie sie ausgehen, wird im weiteren Spielverlauf erzählt. Und egal ob Sie eine solche Mission bestehen oder nicht – das Spiel geht weiter. Ihre Leistung bestimmt jedoch Story-Details sowie das Ende des Spiels. Erstmals können Sie in einem **Call of Duty** also den Verlauf der Handlung sowie deren Ausgang beeinflussen – und zwar nicht nur in den Strike-Force-Missionen, sondern auch in der normalen Kampagne. Die Tatsache, dass es verschiedene Enden gibt, dürfte für einen gehörigen Wiederspielwert sorgen. Doch der Clou an den Strike-Force-Einsätzen ist nicht die Art und Weise, wie sie in die Story eingebettet sind. Der Clou ist, dass sie darin selbst entscheiden können, wen Sie spielen! Die uns gezeigte Mission spielt in Singapur, wo es Ihr Ziel ist, die Ladung eines Containerschiffs zu zerstören. Dazu muss zunächst eine Laser-Defensivanlage deaktiviert werden, damit ein Luftangriff bis zum Schiff



Die eingestürzten Highways in L.A. sind Schauplatz dramatischer Skript-Sequenzen.


Die CLAW-Roboschreiter halten gehörigen Beschuss aus.

„Eine plausible Fiktion der Zukunft – darum geht es uns!"


Mark Lamia ist Studioleiter von Treyarch, dem Entwickler von **Black Ops 2**.

PC Games: Hat die ganze Recherche darüber, wie die nahe Zukunft politisch, wirtschaftlich und militärisch aussehen könnte, Überraschungen für Sie bereitgehalten?

Lamia: Sie hat meine Augen für viele Sachen geöffnet, von denen ich zuvor nur wenig wusste. Wir haben uns mit weltbekannten Experten verschiedener Themengebiete ausgetauscht. Wir sprachen etwa mit dem Militärexperten Peter Singer über Roboter-Kriegsführung und Drohnen, doch der Typ erzählte uns bald von ganz anderen Sachen und Entwicklungen. Und seit wir da ein wenig nachforschten, erscheinen viele Informationen und Schlagzeilen, die man täglich liest, in einem ganz anderen Licht. Da gerät man schon mal ins Grübeln. Aber darum geht es uns auch – eine plausible Fiktion der Zukunft!

PC Games: Wir bekamen heute eine ausführliche Einführung in die Zukunftsvision von **Black Ops 2**. Ein Spieler wird sich aber keinen Vortrag über Seltene Erden anhören, bevor er loszockt. Wie vermitteln Sie ihm die Story-Zusammenhänge?

Lamia: Darin haben wir Erfahrung! Wir haben dem Spieler im ersten Teil bereits die Invasion in der Schweinebucht, den Vietnamkrieg und andere geschichtsträchtige Ereignisse nahe gebracht – Dinge, die viele Leute nicht genau verstehen oder einordnen können. Und zwar auf eine Art und Weise, die spannend und unterhaltsam ist. Wir können solche Dinge gehaltvoll und tief greifend erzählen, sofern sich jemand darauf einlassen will. Es wird aber auch Leute geben, die einfach nur zocken wollen. Und für die wird **Call of Duty: Black Ops 2** selbstverständlich auch funktionieren.

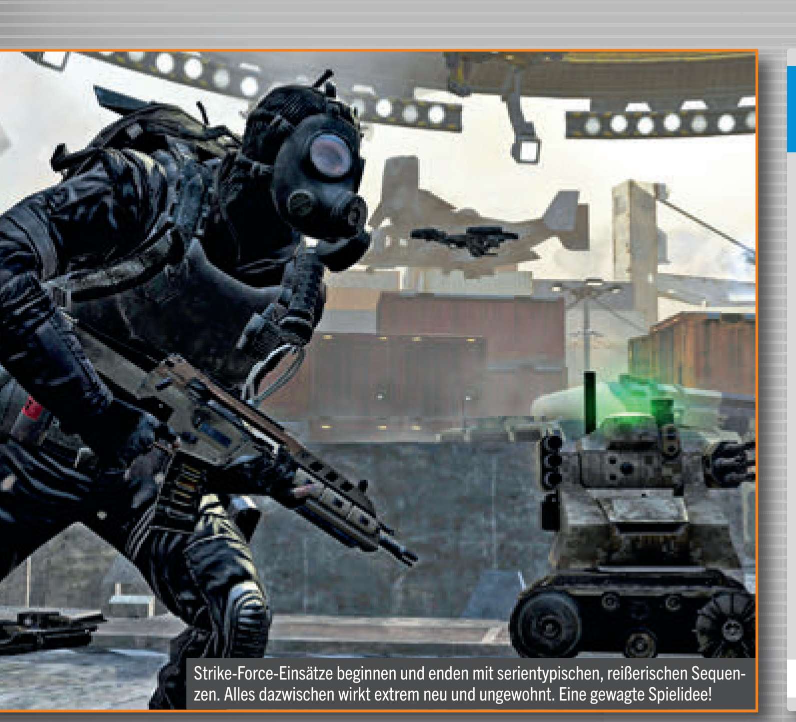
PC Games: Der gezeigte Level war in vielerlei Hinsicht typisch **Call of Duty**: sehr spektakulär, sehr linear, sehr stark geskriptet. Wird es auch ruhigere Momente oder Levels mit mehr Freiheit geben, außerhalb der Strike-Force-Missionen?

Lamia: Klar! Den Level haben wir heute gezeigt, weil er eine Vielzahl verschiedener Spielelemente zeigt. Es gibt da das typische Ballern zu Fuß und eine Scharfschützen-Einlage – die Technologie dahinter wollten wir unbedingt zeigen. Wir wollten auch klar machen, dass man nicht nur an der Seite der Drohnen kämpft, sondern dass sich auch neue Strategien und Möglichkeiten ergeben, wenn man gegen sie kämpft. Es gibt eine Fahrsequenz. Man fliegt sogar einen Jet. In diesem Sinne ist diese Mission eigentlich gar nicht typisch für die Serie. Es gibt so viele verschiedene Mechaniken nur innerhalb dieses einen Levels. Wir haben natürlich auch ruhigere Abschnitte. Dieser Level ist einer der Höhepunkte des Spiels und der Story. Wir würden ihn aber nicht jetzt schon zeigen, wenn er alles enthüllen würde, worum es im Spiel geht. Er zeigt einen Punkt in der Handlung, an dem man glaubt, man habe alles kapiert und alle richtigen Schlüsse gezogen. Aber es steckt natürlich mehr dahinter!

durchdringen kann. Die Mission beginnt typisch cineastisch mit dem Abseilen aus einem Hubschrauber. Doch dann folgt eine Art Sandbox-Spiel. Der Level – ein Hafengelände mit Kränen, Containern, Gebäuden und Booten – ist recht offen und Sie können ab dem Start entscheiden, wie die Schlacht verläuft. Sie können in eine Kommandeurs-Ansicht wechseln, die den Level als Drahtgittermodell und alle freundlichen Einheiten als grüne und Gegner als rote Silhouetten zeigt. Wie in einem Strategiespiel setzen Sie dann Wegpunkte, befehlen Angriffe und beobachten, wie die Truppen agieren. Jede Einheit hat dabei sogar eine Anzeige für Lebensenergie und wer einmal stirbt, bleibt tot. Endlos neu auftauchende Gegnerhorden gibt es hier nicht!

Wenn Sie keine Lust auf Strategie haben, wählen Sie einfach irgendeinen der Fußsoldaten aus und spielen die Mission wie einen ganz typischen Shooter-Einsatz. Icons im Level zeigen Ihnen, wo wichtige Ziele sind, welche Apparate Sie hacken müssen und wo Gegner lauern. Im Verlauf der Schlacht trifft gegnerische sowie verbündete Verstärkung ein. Was als Infanteriegefecht begonnen hat, wird durch das Eintreffen von Flugdrohnen und Robo-Schreitern gleich zu einer ganz anderen Angelegenheit. Und natürlich können Sie jederzeit auch eine der Drohnen steuern! Oder sie wechseln immer wieder zwischen Drohnen, Robos und Soldaten!

Diese clevere Missionsstruktur zielt auf einen Kritikpunkt ab, der immer wieder an **Call of Duty** bemängelt wird: Der meist viel zu lineare, starre Missionsverlauf. Mit verschiedenen Kampfoptionen, diversen Entscheidungs-Momenten und den „Spiel, wie du willst"-Missionen geht Treyarch dieses Thema gleich von mehreren Seiten an. Und all ihre Ideen wirken durchdacht und spaßig. Toll, dass die Shooter-Serie endlich einen großen Satz nach von macht! ❑


Strike-Force-Einsätze beginnen und enden mit serientypischen, reißerischen Sequenzen. Alles dazwischen wirkt extrem neu und ungewohnt. Eine gewagte Spielidee!

„Endlich einige neue, interessante Zutaten für die Call of Duty-Rezeptur!"

Sebastian Stange



Vor der Präsentation dachte ich: „Große Neuerungen wird's eh nicht geben. Mich erwartet halt das übliche **Call of Duty**-Spektakel in neuem Gewand". Aber nix da! Die Neuerungen und Design-Ideen in **Black Ops 2** sind verblüffend umfangreich, wohlüberlegt und obendrein allesamt wirklich spannend! Wenn das alles klappt, bringt Treyarch die Shooter-Serie mit **Black Ops 2** einen Riesenschritt weiter. Einen derart dramatischen Sprung habe ich eigentlich erst mit der Einführung einer neuen Konsolen-Generation erwartet – schließlich ist die Spielereihe vor allem auf Xbox 360 und PS3 zu Hause und sorgte dadurch in den letzten Jahren auch dafür, das die PC-Fassungen stets recht niedrige Anforderungen an die Hardware stellten. Und auch wenn **Black Ops 2** grafisch sicher nicht an **Battlefield 3** herankommen wird, freuen mich doch die neuen DX-11-Effekte. Und was bin ich erst auf den Mehrspieler- und Zombie-Modus gespannt! Eines sollte Ihnen aber klar sein: Das Spiel bleibt ein **Call of Duty**. Zu keiner Zeit werden Sie hier mit allzu komplexen Mechaniken konfrontiert. Das Spiel wird ein Jedermanns-Shooter sein und keine Militärsimulation. Ich kann prima damit leben. Können Sie es auch?

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Treyarch
TERMIN: 13. November 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Handgranaten und Haftminen schalten mehrere Feinde auf einmal aus. Wer so rabiat vorgeht, erhöht den Chaos-Wert. Das führt zu einer stärkeren Wachenpräsenz in späteren Einsätzen.

Dishonored: Die Maske des Zorns



Von: Peter Bathge

Der Ego-Shooter-Schwertkampf-Schleich-Simulator ist auf einem guten Weg!

Wir halten nichts davon, jeden Moment zu skripten und den Spieler auf einem linearen Pfad durch die Welt zu führen", sagt Creative Director und Arkane-Studios-Gründer Raphael Colantonio vor Beginn der **Dishonored**-Präsentation. Genau die richtige Einstellung, wie wir finden! Mit unterschiedlichen Lösungswegen und viel spielerischer Freiheit macht **Dishonored** nämlich einen vielversprechenden Eindruck und spielt noch dazu in einer komplett neuen Welt – eine Seltenheit in dieser Zeit der Spieleserien und Nachfolger!

Dishonored versetzt Sie in die Rolle von Corvo. Der stumme Protagonist ist Leibwächter von Kaiserin Kaldwin, bis diese einem Mordanschlag zum Opfer fällt und ihre Tochter Emily entführt wird. Corvo hält als Sündenbock her und wandert ins Gefängnis. Der fiese Lordregent übernimmt derweil die Macht und überzieht die ans London des 18. Jahrhunderts angelehnte Hafenstadt Dunwall mit einem Überwachungsapparat, auf den selbst die Stasi neidisch wäre.

Das abgefahrene Szenario (die Entwickler nennen es abwechselnd Dieselpunk, neo-viktorianisch und Retro-Zukunft) erlaubt ebenso spektakuläre wie ungewöhnliche Anblicke: Wachen stapfen auf mechanischen Stelzen durch die Straßen, elektrisch geladene Lichtbarrieren brutzeln Ratten sowie von einer Seuche befallene Bürger und Neonlichter erhellen Werbeplakate für illegale Hundekämpfe. Der Strom für all diese Apparaturen stammt aus dem Tran riesiger Wale. Von denen wimmelt es nur so in den endlosen Weiten des Meeres rund um die an Großbritannien erinnernde Inselgruppe, auf der Dunwall liegt.

PC GAMES VOR ORT

In Frankfurt gab es erstmals PC-Szenen zu sehen, die Entwickler spielten aber mit einem Xbox-360-Gamepad.

Nach der Ankündigung auf der Gamescom 2011 verschwand **Dishonored** von der Bildfläche – bis Bethesda Mitte April ins Logenhaus Frankfurt einlud. Der Salon ist im Stil der 20er-Jahre gestaltet, inklusive Samtsesseln, Plattenspieler, gemusterten Tapeten und Klavier. Arkane Studios zeigte dort im Rahmen einer 60-minütigen Präsentation, wie grundverschieden die beiden Spielweisen (siehe Kasten rechts oben) ausfallen. Dafür spielten die Macher einen Level des Action-Adventures nacheinander auf beide Arten durch.



EIN ZIEL, (MINDESTENS) ZWEI WEGE

Eine Mission aus dem ersten Spieldrittel wie die Entwickler Sie uns gezeigt haben: Im Golden-Cat-Badehaus beseitigen wir die Pendleton-Zwillinge.

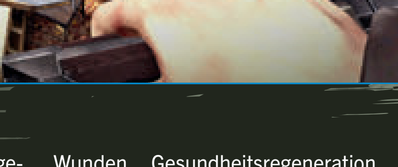


Methode #1: Kämpfen

Wir steigen über das Dach ein und schalten die Wachen mit Pistole, Armbrust und Granaten aus. In den Kämpfen spritzt viel Blut, Corvos Degen zerteilt Gegner in bis zu acht Einzelteile. Morgan Pendleton erstechen wir, seinen Bruder Custis befördern wir mit einem Windstoß aus dem Fenster. Wir springen hinterher, übernehmen vor dem Aufprall einen unten stehenden NPC und erreichen so unverletzt den Boden.

Methode #2: Schleichen

Als Ratte oder Fisch gelangen wir unbemerkt ins Badehaus. Morgan Pendletons Dampfbad verwandeln wir in eine Todesfalle, indem wir per Ventil die Temperatur erhöhen. Über einen Balkon geht es schleichend nach oben; die nützliche „Dark Vision" zeigt uns den Sichtbereich der Wachen an. Oben übernehmen wir die Kontrolle über Custis, lassen ihn Selbstmord begehen und fliehen durch die Hintertür.



Die Spielwelt ist ohne Zweifel ein Star von **Dishonored**. Doch zurück zum eigentlichen Protagonisten: Corvo. Zu Spielbeginn bricht er aus dem Knast aus und sinnt auf blutige Rache gegen den Lordregenten und seine korrupten Helfer im Parlament. Eine besondere Begabung hilft Corvo dabei, seine Revanche zu bekommen: Ein mysteriöser Fremder, der „Outsider", hat ihm magische Fähigkeiten spendiert, durch die das Action-Adventure zur spielgewordenen Allmachtsfantasie mutiert. Zwar treten Sie beizeiten auch gegen Figuren an, die ebenfalls Outsider-Skills besitzen, meistens stellen sich Ihnen aber Normalsterbliche in den Weg, denen Corvo überlegen ist.

Auf Knopfdruck stoppt er unter anderem die Zeit und teleportiert sich von einem Hausdach zum nächsten. Im Kampf tauchen Sie so auf magische Weise hinter einer Wache auf, schneiden ihr die Kehle durch, halten die Zeit an und begrüßen die anrückende Verstärkung mit Ihrer Pistole. Aber auch Spieler mit einer Vorliebe für unauffälliges Vorgehen profitieren von den Skills. Da gibt es zum Beispiel die Möglichkeit, in den Körper jedes beliebigen Tiers oder Menschen zu schlüpfen. So gelangen Sie als Ratte durch enge Tunnel, schwimmen als Fisch durch die Kanalisation oder lenken einen übernommenen Gegner in den Abgrund.

Rund ein Dutzend Zauber stehen bereit, bei der Präsentation riefen diese die Entwickler umständlich über ein Auswahlrad per Gamepad auf. Für die PC-Version denkt Arkane Studios über eine Schnellzugriffsleiste und Tastaturkürzel nach. Die Verwendung der Skills kostet Essenz, die Sie durch den Konsum blauer Tränke wiederherstellen – mit roten Fläschchen versorgen Sie Corvos Wunden. Gesundheitsregeneration oder Deckungssystem? Gibt's nicht! Wie herrlich altmodisch.

Dishonored ist kein Open-World-Spiel: Die Abfolge der geplanten 13 Missionen ist vorgegeben. Zwischendurch kehren Sie in den „Hounds Pit Pub" zurück, eine verlassene Kneipe. Dort verbessern KI-Verbündete gegen Knete Ihre Ausrüstung. Außerdem erweitern Sie Ihre Zauber durch den Einsatz gefundener Runen; auf Stufe 2 verschießt der Windstoß-Skill etwa Rasierklingen. Dazu gibt es passive Fähigkeiten und versteckte



Die brennenden Pfeile der Stelzenwachmänner (Tallboys) schicken Sie mit der Windstoß-Fähigkeit zurück an den Absender.

Der beschworene Rattenschwarm nagt Gegnern das Fleisch von den Knochen. Danach bleiben die Viecher im Level und lassen sich auf Wunsch übernehmen.

INTERVIEW MIT **SEBASTIEN MITTON, VIKTOR ANTONOV UND HARVEY SMITH**

„Dishonored ist mein Traumprojekt!"

PC Games: Dishonored spielt in einer fiktiven Welt. Wie aufwendig war deren Kreation?
Antonov: Die Pre-Production [Phase vor Beginn der Programmierung, Anm. d. Red.] hat zwei Jahre gedauert, es war die umfangreichste, an der ich je beteiligt war. Ursprünglich sollte das Spiel 1666 in London spielen. Wir haben aber schnell gemerkt, dass ein ausgedachtes Szenario mehr Freiheiten bietet.
Mitton: Wir sind mehrmals nach London gereist, um uns inspirieren zu lassen. Der britische Überwachungsstaat mit all den Kameras hat das Design von **Dishonored** stark geprägt. Die Gesichter der Figuren basieren sogar auf alten Fotos aus der Verbrecherkartei von Scotland Yard.
Antonov: Dishonored ist für mich ein Traumprojekt, weil es in einer einzigen Stadt spielt. Auf so einem kleinen Raum sind Details wichtiger als Größe. Jedes Objekt, jeder Quadratzentimeter ist von Hand gestaltet für den spezifischen Zweck, eine Geschichte zu erzählen. Selbst das Aussehen der Charaktere hat eine tiefere Bedeutung, ihre Proportionen verraten etwas über die Figur. Wir haben dazu mit vielen Künstlern gearbeitet, die keinen Videospielhintergrund haben, auch das trägt zu dem einzigartigen Gemäldestil bei. Die seltsam proportionierten Figuren hat etwa ein Anatomielehrer von einer französischen Kunstschule gezeichnet.

PC Games: Schwertkämpfe aus der Ego-Perspektive – klingt kompliziert. Wie funktionieren die Gefechte?
Smith: In der rechten Hand hältst du dein Schwert, mit der linken feuerst du Fernkampfwaffen ab, wirfst Granaten und benutzt die Spezialfähigkeiten. Du kannst also mit dem Schwert kämpfen, während du schießt. Wenn du Angriffe blockst, verliert der Gegner kurz die Balance und wenn du dann zuschlägst, erledigst du ihn mit einem Treffer. Sofern dein Charakter den „Bloodthirsty"-Perk besitzt, sammelst du mit jedem Konter Adrenalin. Ist die Adrenalinleiste voll, feuerst du einen Spezialschuss ab, der einen Gegner sofort kaltstellt, oder du schaltest mehrere Feinde gleichzeitig aus. Aber das ist alles in eine spezielle Fähigkeit ausgelagert; wer lieber schleicht statt kämpft, bekommt davon nichts mit.

PC Games: Viktor, du hast für **Half-Life 2** das Aussehen von City 17 entworfen. Dunwall aus **Dishonored** sieht auf den ersten Blick sehr ähnlich aus …
Antonov: Natürlich, das ist eben mein eigener Stil. Er ist wie meine Unterschrift, ein Teil meiner Persönlichkeit, den ich nicht ablegen kann. Wir wollen **Half-Life 2** oder andere Spiele und Filme wie **Blade Runner** und **Metropolis** nicht einfach kopieren, sondern sie nur als Inspiration nutzen. **Half-Life 2** war ein Spiel, das sich stark vom damaligen Mainstream unterschied, es war in künstlerischer Hinsicht das Gegenteil von **Doom 3**. **Dishonored** soll eine ähnliche Wirkung erzielen.

Harvey Smith (Foto) ist zusammen mit Raphael Colantonio Creative Director von **Dishonored.**



Sebastien Mitton (links) ist Art Director von **Dishonored**, Viktor Antonov arbeitet bei Bethesda-Mutterfirma Zenimax als Visual Design Director.

PC Games: Was habt ihr in dem halben Jahr seit der Gamescom eigentlich getrieben?
Smith: Für uns ging die Zeit sehr schnell rum. Wir haben angefangene Missionen fertiggestellt und viele von Hand gestaltete Szenen in die Aufträge eingebaut, damit sie einzigartig wirken. Dann haben wir unsere Freunde das Spiel spielen lassen und auf Basis ihres Feedbacks Features angepasst. Wenn wir ein Spiel entwickeln, machen wir es möglichst schnell spielbar. Dann setzen wir andere Leute vor den Bildschirm und beobachten, wie die auf das Spiel reagieren. Entsprechend modifizieren wir einzelne Elemente und wiederholen den Prozess, bis es sich richtig anfühlt. Das machen wir bis kurz vor Ende der Entwicklung.

THE HOUND PITS
SCUTTER VERSUS BLACKY
"WAGER ON THE MOST VICIOUS HOUNDS IN THE CITY AS THEY REND ONE ANOTHER BY JAW AND FANG"
THE FRESHEST BLOOD OX STEW!

Details von realen Tieren, Menschen und der ebenso eleganten wie kontrastreichen Architektur sind leicht verzerrt, wodurch der einzigartige Steampunk-Stil des Spiels entsteht.

Die Pistole verschießt neben normalen Projektilen auch Explosivmunition. Die Armbrust verfügt ebenfalls über mehrere Schussvarianten, etwa einen Betäubungsbolzen. Neue Pfeile und Kugeln kosten bares Geld.

Die von der Seuche infizierten Bürger (allesamt ärmliche Plebejer) heißen im Volksmund „Weeper", weil sie vor ihrem Tod Blut weinen.

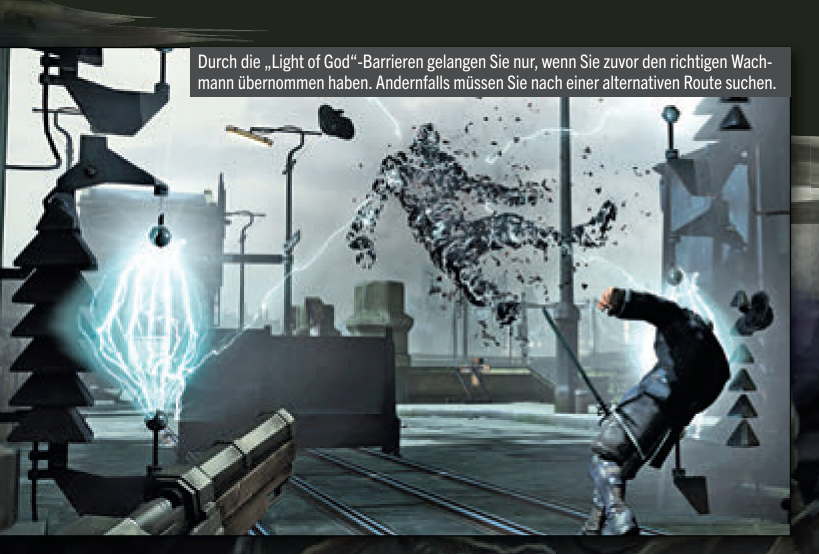
„Bone Charms", Knochenamulette, die – ähnlich wie die Perks aus **Fallout: New Vegas** – Ihrem Charakter Spezialattribute verleihen. Von denen existieren insgesamt 50 Stück, in einem Durchgang finden Sie maximal 20. Das soll ebenso wie die teils zufällige Positionierung der Zielpersonen Anreize zum erneuten Durchspielen setzen.

Die Einsätze beginnen meist damit, dass der Flussschiffer Samuel Sie zum Ziel fährt. Ab da haben Sie alle Freiheiten. Im Vorschaulevel gab es etwa allein acht Wege ins Zielgebäude; nahezu alle Fenster und Türen ließen sich öffnen. Sie wollen rumballern und dutzende Feinde über die Klinge springen lassen? Kein Problem. Ihnen steht mehr der Sinn nach einer an **Splinter Cell** und **Hitman** erinnernden Spielweise, bei der Sie betäubte Widersacher in dunklen Ecken verstecken, durch Schlüssellöcher linsen, ungesehen an Wächtern vorbeischleichen und Ihre Auftragsmorde wie Unfälle aussehen lassen? Geht auch. Übrigens: Wer will, krümmt im Spielverlauf keiner einzigen Figur ein Haar – und das gilt anders als in **Deus Ex: Human Revolution** auch für die Zielpersonen/Zwischenbosse!

Statt die Halunken zu meucheln, schicken Sie korrupte Parlamentsabgeordnete zur Zwangsarbeit in eine ihrer eigenen Minen. Oder Sie brandmarken den „High Overseer", einen religiösen Führer, mit dem Zeichen der Häresie, woraufhin ihn sein Orden verbannt. Das Spiel merkt sich solche Entscheidungen und berechnet daraus den Chaos-Wert, der bestimmt, welche der drei Endsequenzen Sie zu Gesicht bekommen. Wer für Unruhe sorgt, stößt in Dunwall außerdem auf mehr Wachen und die Auswirkungen der Seuche werden dramatischer. Wer sich dagegen bedeckt hält und gerecht handelt, erlebt in Dialogen eine freundlichere Reaktion der NPCs und bekommt andere Nebenaufträge.

Die Zusatzmissionen sind stets mit der jeweiligen Hauptaufgabe verknüpft; Sie erhalten sie auf der Straße, in der Kneipe oder indem Sie die KI-Figuren belauschen. So bittet Sie etwa einer von Crovos Freunden darum, seinen Onkel, den Wachhauptmann des High Overseers, zu verschonen – knifflig, denn der Kerl steht direkt neben dem Geistlichen.

Wer Augen und Ohren offen hält, erfährt auch von kreativen Möglichkeiten zur Beseitigung der Feinde. So liest Corvo in einem Buch aus der Bibliothek über das Häresie-Zeichen. Oder ein NPC verrät ihm, wie er die Gastgeberin eines Maskenballs (die Zielperson) verführt, damit sie den Meuchelmörder auf ihr Zimmer einlädt, fernab der neugierigen Blicke anderer Gäste. Alternativ steigen Sie durchs Fenster ein. Oder metzeln sich durch die Menge. Es ist wie so oft in **Dishonored**: Sie haben die Wahl. ❑



Durch die „Light of God"-Barrieren gelangen Sie nur, wenn Sie zuvor den richtigen Wachmann übernommen haben. Andernfalls müssen Sie nach einer alternativen Route suchen.

„Erstaunlich gut: Ein feiner Geheimtipp mit Potenzial zum Klassiker!"

Peter Bathge

Die sechs Monate Enwicklungszeit ohne PR-Tamtam hat Arkane Studios gut genutzt: Die gezeigte Alphaversion machte einen runden Eindruck, das Schleichen wirkte spannend, die Kämpfe dynamisch, wenn auch noch etwas zu einfach. Neben der spielerischen Freiheit hat mich der Stil von **Dishonored** beeindruckt: Vom düsteren Aussehen der elektrischen Maschinen bis zu den verzerrten Klavierdissonanzen, wenn Corvo entdeckt wird – das Action-Adventure wirkt herrlich frisch und faszinierend, die Mischung aus **System Shock 2**, **Deus Ex** und **Bioshock** funktioniert. Zudem ist es eines der wenigen großen 2012-Projekte ohne eine bekannte Serie oder Lizenz im Hintergrund. Die Entwickler trauen sich also was. Gut so!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: Arkane Studios
TERMIN: 12. Oktober 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Resident Evil 6

Eine der letzten Einstellungen aus dem Trailer: Die **Resi**-Veteranen Chris und Leon stehen sich (feindlich?) gegenüber.

Von: Wolfgang Fischer

Die Vorfreude wächst: Fakten statt Spekulationen und ein neuer Release-Termin!

Als Capcom Ende Januar **Resident Evil 6** ankündigte, gab es kaum verbindliche Infos zum neuen Survival-Horror-Abenteuer. Der parallel veröffentlichte Trailer lud aber geradezu zum Spekulieren ein. Fans analysierten das knapp dreiminütige Video Bild für Bild und reimten sich eine ganze Menge zusammen. Dennoch blieben viele Fragen offen: Wo spielt das Abenteuer? Wer sind die zahlreichen neuen Charaktere? Bietet **Resident Evil 6** wirklich so viel Action und Bewegungsfreiheit, wie der erste Trailer vermuten lässt? Als uns Hersteller Capcom zu seiner Hausmesse Captivate Im April nach Rom einlud und im Vorfeld durchblicken ließ, dass **Resident Evil 6** dort das Topthema sein würde konnten wir uns diese einzigartige Chance natürlich nicht entgehen lassen.

Um es vorwegzunehmen: Wir wurden nicht enttäuscht. Die Entwickler gaben uns einen Einblick in die Geschichte, Infos zum Kampfsystem und den Protagonisten und präsentierten sogar ausführlich die erste halbe Stunde von einer der drei Kampagnen.

Resident Evil 6, dessen Erscheinungstermin Capcom überraschend auf den 2. Oktober vorverlegt hat, wird drei eng miteinander verwobene Kampagnen bieten. Jede dieser Geschichten hat einen eigenen Hauptcharakter, der zusammen mit einem Partner Teile des Geheimnisses um den mysteriösen, neuen C-Virus entschlüsseln will. Der jeweilige Sidekick kann im selbstverständlich wieder enthaltenen Koop-Modus von einem zweiten Spieler gesteuert werden – dieser kann online wie offline zu jedem Zeitpunkt einsteigen. Wenn zwei Spieler am selben Monitor zocken, ist es sogar möglich, die Benutzeroberfläche an eine andere Stelle zu versetzen. So können Sie bei hektischen Kämpfen leichter erfassen, wer auf welchem Teil des Bildschirms spielt.

Im Kasten auf Seite 39 stellen wir Ihnen die drei Teams ausführlich vor und geben einen Überblick, welche Rolle diese Charaktere spielen werden und wo ihre jeweilige Kampagne beginnt. Der Hauptschauplatz von **Resident Evil 6** wird die fiktive chinesische Stadt Lanshiang sein, wo alle Handlungsstränge am Ende zusammen-



Die Zombies sind zurück! Und dank eines erweiterten Bewegungsrepertoires sind sie gefährlicher denn je!



Klein, aber fein: Diese Bildschirmanzeige weist Ihnen stets den Weg zum nächsten Missionsziel – und gibt an, wie weit Sie davon noch entfernt sind.

laufen. Die **Resi**-Veteranen Chris Redfield und Leon S. Kennedy, zwei der Hauptcharaktere, treffen dort das allererste Mal aufeinander. Und wie der Trailer und das Aufmacher-Bild unseres Artikels verraten, geraten die beiden sogar ziemlich aneinander.

Der Grund dafür ist allem Anschein nach Ada Wong, die schon in **Resident Evil 4** auftrat und sogar spielbar war. Wie es aussieht, könnte sie sogar verantwortlich für die Bioterrorismus-Anschläge sein, die alle Helden schließlich in Lanshiang zusammenführen. Was das angeht, müssen wir spekulieren, denn diese Info wollten die Entwickler zu diesem Zeitpunkt noch nicht preisgeben. Ebenfalls noch unklar ist, wie der Mercenaries-Modus im Detail aussehen wird, der wie die drei Kampagnen schon zu Beginn des Spiels anwählbar sein wird.

Aber halten wir uns nicht mit Spekulationen auf, wenn es noch so viel Definitives aus der knapp 30-minütigen Präsentation des Spiels zu schildern gibt. Gezeigt wurde die Tall-Oaks-Kampagne mit Leon S. Kennedy und Helena Harper, die in der Universität der Stadt beginnt. Wie Sie im zuvor schon erwähnten Kasten zu den verschiedenen Teams (rechts) auch nachlesen können, erschießt Leon in Notwehr den Präsidenten der Vereinigten Staaten, der sich mit dem C-Virus infiziert und in einen Zombie verwandelt hatte.

Damit rettet er das Leben von Helena Harper, die andeutet, „an allem schuld zu sein". Sie will Leon aber nicht sofort verraten, was sie weiß, und bittet ihn, sie zur Kathedrale von Tall Oaks zu begleiten. Leon kontaktiert daraufhin seine Partnerin Ingrid Hunnigan und gesteht ihr, dass er den Präsidenten erschossen hat. Von Ingrid erfährt Leon auch, dass Helena ebenfalls für den Geheimdienst arbeitet und er fängt an, ihr zu vertrauen. Die beiden tun sich zusammen, um herauszufinden, wer für den Bio-Terror-Anschlag verantwortlich ist. In der Solokampagne übernimmt man automatisch die Rolle von Leon und im Koop-Modus tritt der zweite Spieler als Helena an.

Leon und Helena erforschen zunächst das verwaiste, dunkle Obergeschoss der Tall-Oaks-Universität und finden viele Tote. Eine kleine Bildschirmanzeige (siehe Bild unten links) weist dabei stets den Weg zum nächsten Ausgang oder zum nächsten Missionsziel. Auf ihrem Weg müssen die beiden zusammen Türen öffnen oder gemeinschaftlich Hindernisse aus dem Weg räumen. Dies dient im kooperativen Modus dazu, beide Spieler an festgelegten Punkten wieder zusammenzuführen und so die Story voranzutreiben. Welche Aktionen jeweils möglich sind, verrät eine kontextsensitive Bildschirmanzeige.

Was uns gut gefallen hat: Die beiden Charaktere kommentieren alles, was sie bei der Erforschung sehen und erleben. Dies trägt zur wirklich tollen, gruseligen Atmosphäre ebenso bei wie die coolen Licht- und Schatteneffekte oder das draußen vor der Uni tobende Gewitter. Wir fühlten uns direkt an das schaurige Herrenhaus aus dem ersten Teil der Serie erinnert.

Als die beiden Helden den festlich geschmückten Ballsaal der Uni erreichen, stoßen sie auf das erste Lebenszeichen. Sie verfolgen einen Universitätsangestellten (die Missionszielanzeige verändert sich entsprechend) und stellen ihn schließlich. Er berichtet ihnen stark hustend von einem mysteriösen Nebel (laut den Entwicklern ein wichtiges Element im Spiel), dem er nicht entkommen konnte. Leon und Helena entscheiden sich, dem Mann bei der Suche nach seiner Tochter zu helfen. Auf dem Weg dorthin erleben wir ein paar Grusel- und Schockmomente (Blitz, Donner, umstürzende Gegenstände), die nach Angabe der Entwickler nicht geskriptet sind und anders ausfallen können, wenn man den Titel ein zweites Mal spielt. Dies gilt auch für manche Gegenstände, die in den Levels verteilt sind. Von Zombies oder anderen Gegnern fehlt aber immer noch jede Spur!

Das Trio findet schließlich die ebenfalls schon stark angeschlagene Tochter des Mannes und man beschließt, mit dem Lift zur Parkgarage zu fahren, um mit dem Auto des Mannes zu verschwinden. Es kommt, wie es kommen muss: Kaum ist das Quartett im Aufzug, bricht auch schon die Hölle los: Das Licht geht aus und die beiden Nichtspielercharaktere verwandeln sich unter schwerem Röcheln in Zombies. Eine Zwi-

DREI KAMPAGNEN, EINE STORY

Wir stellen Ihnen die sechs Protagonisten des neuen Resident Evil vor!

Nach Veröffentlichung des ersten Trailers war das Internet voll von Spekulationen, was es mit den gezeigten Charakteren auf sich hat und wer davon wirklich in **Resident Evil 6** spielbar sein wird. Die gute Nachricht vom Captivate-Event: alle! Und auch wenn ein einzelner Handlungsstrang nicht ganz so umfangreich sein wird wie der komplette Solomodus in Teil 4 oder 5, so ergibt die zusammengenommene Spielzeit aller Kampagnen am Ende doch das größte und umfangreichste **Resident Evil** aller Zeiten!

Leon S. Kennedy & Helena Harper

Die beiden Geheimdienstagenten treffen im amerikanischen Städtchen Tall Oaks aufeinander. Der Präsident der Vereinigten Staaten will in der dortigen Universität eine Rede halten und enthüllen, was vor ein paar Jahren in Raccoon City vorgefallen ist. Bevor er das tun kann, fällt er einem Bioterror-Anschlag zum Opfer und mutiert zum Zombie. Leon erschießt den Präsidenten, rettet damit Helena und die beiden schließen sich zusammen, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Chris Redfield & Piers Nivans

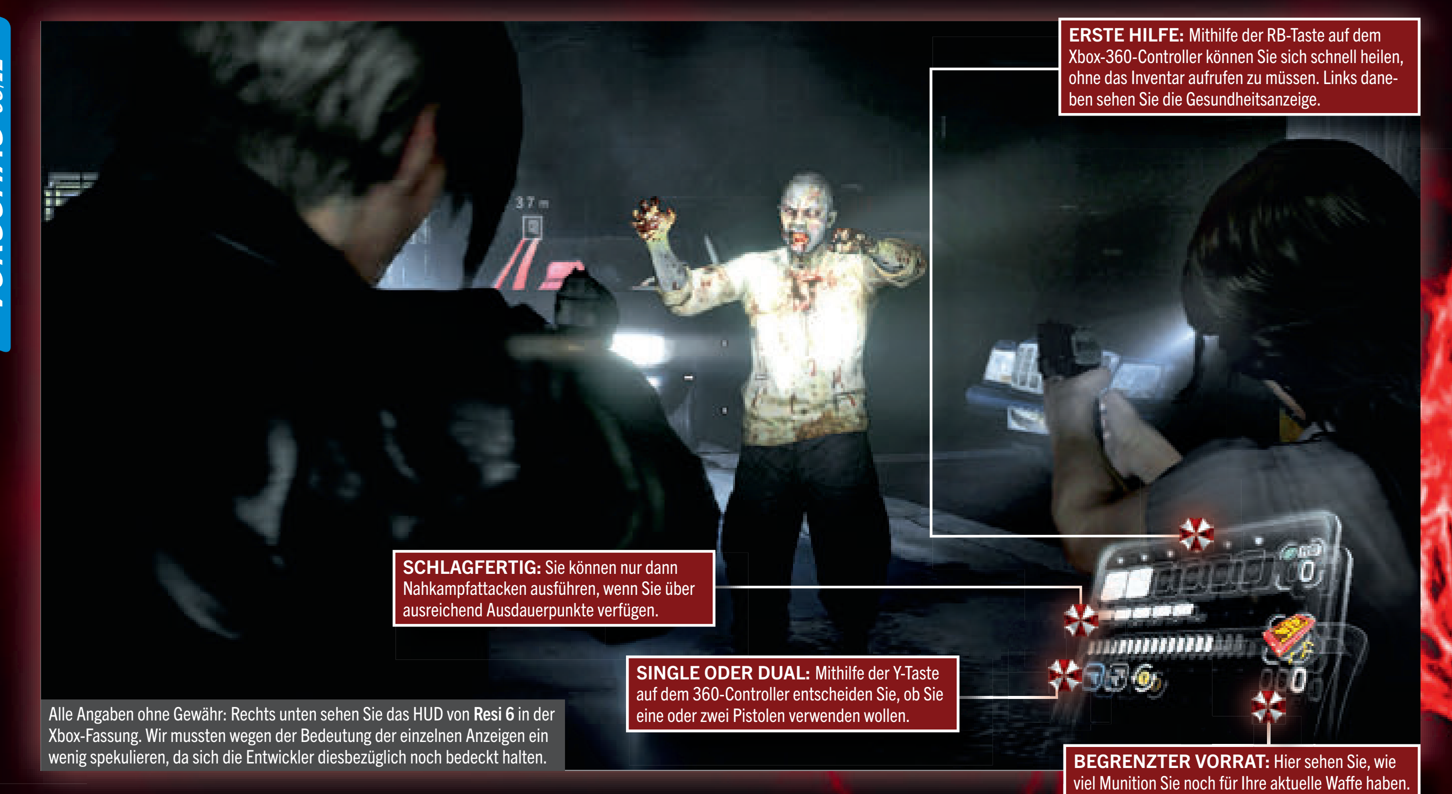
Die beiden Agenten leiten ein Anti-Bioterrorismus-Team der BSAA mit dem Ziel, einen Anschlag in China zu verhindern, der parallel zu den Ereignissen in Tall Oaks stattfinden soll. Dabei gibt es ein Problem: Sechs Monate zuvor hat Chris bei einer Mission etwas erlebt, das ihn stark verändert hat. Sein Partner Piers hilft ihm dabei, mit den damaligen Geschehnissen und deren Auswirkungen fertig zu werden.

Jake Muller & Sherry Birkin

Das Überraschungspärchen: Jake Muller, der sich als Söldner verdingt, ist der Sohn des berüchtigten **Resi**-Bösewichts Albert Wesker. Er hat auch dessen Immunität gegen allerlei Viren geerbt. Sherry ist Geheimagentin und die Tochter der Umbrella-Wissenschaftler, die den T-Virus erschaffen haben. Sherry macht Jake im fiktiven osteuropäischen Staat Edonia ausfindig und erklärt ihm, dass er mit seinem besonderen Blut die Welt retten kann. Die Story von Jake und Sherry beginnt vor den Ereignissen in Tall Oaks und Lanshiang.







ERSTE HILFE: Mithilfe der RB-Taste auf dem Xbox-360-Controller können Sie sich schnell heilen, ohne das Inventar aufrufen zu müssen. Links daneben sehen Sie die Gesundheitsanzeige.

SCHLAGFERTIG: Sie können nur dann Nahkampfattacken ausführen, wenn Sie über ausreichend Ausdauerpunkte verfügen.

SINGLE ODER DUAL: Mithilfe der Y-Taste auf dem 360-Controller entscheiden Sie, ob Sie eine oder zwei Pistolen verwenden wollen.

BEGRENZTER VORRAT: Hier sehen Sie, wie viel Munition Sie noch für Ihre aktuelle Waffe haben.

Alle Angaben ohne Gewähr: Rechts unten sehen Sie das HUD von **Resi 6** in der Xbox-Fassung. Wir mussten wegen der Bedeutung der einzelnen Anzeigen ein wenig spekulieren, da sich die Entwickler diesbezüglich noch bedeckt halten.

schensequenz zeigt, wie Leon und Helena die beiden Gegner erledigen und danach vom Regen in die Traufe kommen. In der Parkgarage wimmelt es nur so von Zombies!

Endlich bekommen wir das neue Kampfsystem zu sehen. Die Helden in **Resident Evil 6** sind deutlich agiler als in den Vorgängern. Sie können zur selben Zeit laufen und schießen, mit Sprüngen ausweichen oder sich auf den Rücken werfen, wenn es nötig sein sollte. Außerdem verfügen sie über ein kontextabhängiges Arsenal an Nahkampfattacken. Diese können Sie aber nicht beliebig einsetzen. Ein Beispiel: Leons Round-House-Kick, der auch schon im Trailer zu sehen war, kostet Ausdauerpunkte. Diese regenerieren sich zwar automatisch, aber nicht unbedingt schnell. Damit gewinnen die Gefechte an taktischer Tiefe und Sie müssen sich genau überlegen, wann Sie schießen, in den Nahkampf gehen oder lieber weglaufen.

Wie uns die Entwickler verrieten, verfügt jeder Charakter über spezielle Moves. Das angekündigte Deckungssystem war während der Präsentation nur ganz kurz zu sehen und soll laut Entwicklerangaben in Kürze ausführlich präsentiert werden. Werden Sie von einem Zombie angefallen, müssen Sie sich in einer Quicktime-Sequenz durch Button-Mashing befreien. Dafür sind keinerlei Ausdauerpunkte nötig.

Wie die Protagonisten haben auch die Zombies dazugelernt. Die mit dem C-Virus infizierten Untoten laufen, springen und verwenden sogar Gegenstände, wenn sie diese zum Zeitpunkt ihrer Infizierung in Händen hielten. Wenn Sie in den Nahkampf gehen, dann können Sie (ausreichend Ausdauerpunkte vorausgesetzt) Ihren Gegnern diese improvisierten Waffen abnehmen und sie gegen die Zombies einsetzen. Andere Gegner wie den im Trailer angekündigten J'avo-Mutanten bekamen wir leider nicht zu sehen. Die Entwickler verrieten uns aber, dass Ihnen Kämpfe gegen diese Gegnerart viel abverlangen werden. J'avo verfügen über außerordentliche Regenerationsfähigkeiten. Verletzte Körperpartien heilen sehr schnell und mutieren dabei. Dies führt dazu, dass der Ablauf eines Kampfes davon abhängt, wann und wo Sie den J'avo verletzen. Kehren wir noch einmal kurz zurück zur Präsentation: Diese endete mit der Flucht von Leon und Helena aus der Parkgarage. Die letzte Szene, die wir zu sehen bekamen, zeigte die beiden in den brennenden, zombieüberfluteten Straßen von Tall Oaks.

Fortsetzung folgt – aller Voraussicht nach schon auf der Spielemesse E3 Anfang Juni in Los Angeles, von der wir in der kommenden Ausgabe ausführlich berichten.



The party is over: Der Ballsaal der Tall-Oaks-Universität ist festlich geschmückt, von den Gästen fehlt aber jede Spur.

„Neue Spielelemente und Besinnung auf alte Tugenden: ein Erfolgsrezept!"

Wolfgang Fischer



Eine Stunde lang ballerte uns Capcom geradezu mit Infos zu. Die Entwickler bestätigten viele der Spekulationen, die nach dem ersten Trailer durchs Netz geisterten, und entkräfteten andere. Die wichtigste Erkenntnis aus der umfangreichen Präsentation von **Resident Evil 6** im Rahmen des Captivate-Events war aber, dass Capcom verstanden hat, was Survival-Horror-Fans wollen: eine überarbeitete Steuerung mit neuen Moves, eine packende Gruselatmosphäre, neue Charaktere und natürlich ... Zombies! Capcom will unbedingt zurück zum „Horror-Gefühl" der ersten **Resident Evil**-Spiele und die Entwickler sind auf einem erstklassigen Weg dorthin.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Capcom
PUBLISHER: Capcom
TERMIN: 2. Oktober 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Divinity: Original Sin

Von: Viktor Eippert

Sie vergöttern Rollenspielklassiker à la Ultima 7 oder Fallout 1? Dann ist dieses Spiel wie geschaffen für Sie!

Als wir die Einladung von den Larian Studios erhielten, als einziges deutsches Print-Magazin einen Blick auf den nächsten Teil der **Divinity**-Reihe zu werfen, war die Sache für uns eigentlich glasklar: die Rede ist sicherlich von **Divinity 3**. Mit der dazugehörigen 3D-Optik, den für die Reihe typischen, gut gemachten Quests und viel augenzwinkerndem Humor. Und – so hofften wir zumindest – einem grundlegend überarbeiteten Kampfsystem sowie besseren Drachenflugpassagen. Als uns Geschäftsführer Swen Vincke nach einer kleinen Tour durch das beschauliche Studio im belgischen Gent zum Präsentationsraum führte, ahnten wir noch nicht, wie stark unser im Geiste geschaffenes Abbild des nächsten **Divinity** vom tatsächlichen Konzept von **Divinity: Original Sin** abweichen würde. Und wie viele Überraschungen uns in der folgenden Präsentation erwarten sollten.

Das begann bereits mit dem Präsentationsaufbau. Statt dem üblichen Ensemble aus Präsentationsfernseher und wahlweise einem damit verbundenen PC oder einer Konsole, stand in dem Raum die doppelte Menge an Elektrogeräten zum Einsatz bereit. David Walgrave, der Produzent des Spiels, erklärt uns den offensichtlichen Grund dafür: **Original Sin** kann zwar wie alle Serienteile komplett alleine gespielt werden, ist aber vornehmlich als Koop-Spiel ausgelegt. Diese Entscheidung war sehr naheliegend, da die Geschichte diesmal von einem Heldenpaar handelt, bestehend aus Männlein und Weiblein. Nach einer großen Schlacht erwachen die beiden als alleinige Überlebende in den Trümmern einer Festung ohne jegliche Erinnerung daran, was zuvor passierte. Also ziehen sie los, um herauszufinden, wie sie dort gelandet sind, wieso sie in diesen Kampf verstrickt waren und wer sich überhaupt miteinander gekloppt hat.

Angesiedelt ist das Abenteuer vor den Geschehnissen des ersten Se-

Original Sin setzt auf einen weich gezeichneten Grafikstil mit kräftigen Farben und wunderschönen Lichteffekten.

Jedes Objekt, das nicht fest verankert oder zu schwer ist, kann einfach mitgenommen werden. Das gilt auch für scheinbar unnütze Sachen.

In **Original Sin** werden die Spieler auf bekannte Figuren aus dem **Divinity**-Universum trefen. So auch auf Zandalor, der in diesem Serienteil noch in seinen jüngeren Tagen auftritt.

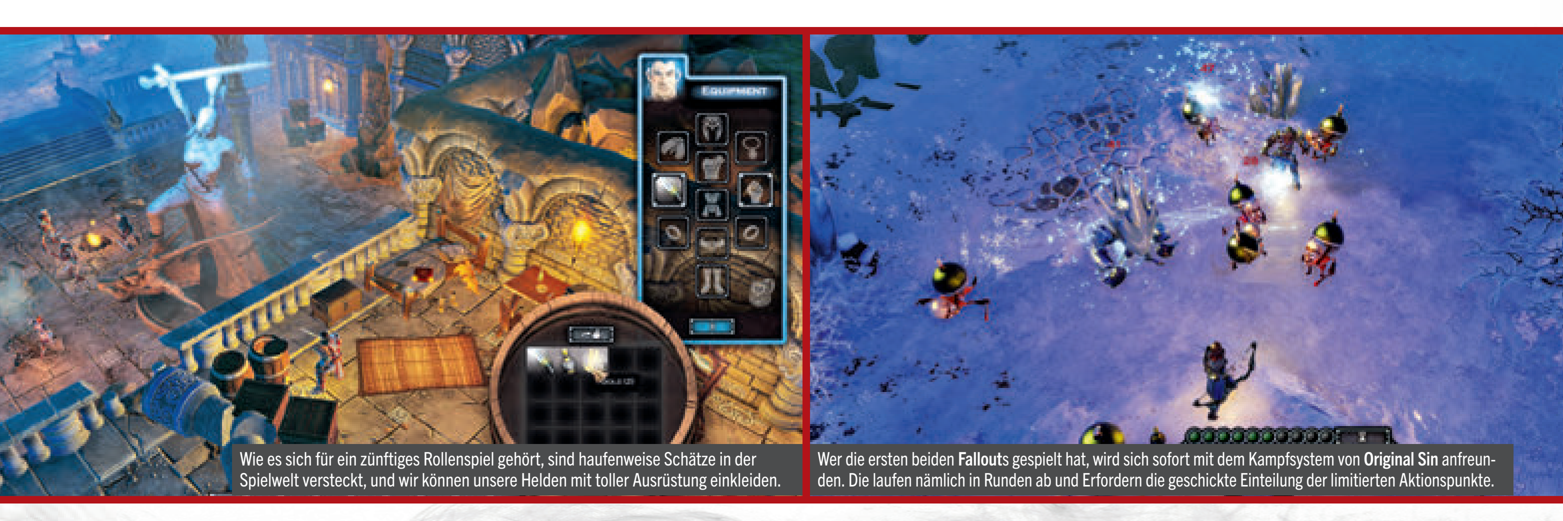
Die meisten Gegner verfügen über gewisse Schwachpunkte. Das Eiselementar rechts verträgt etwa kein Feuer.

rienteils **Divine Divinity**. **Original Sin** ist also ein Prequel und erklärt, wie es zu den ganzen Geschehnissen in den bisherigen Serienteilen kam. Beleuchtet wird unter anderem die Entstehung des Schwarzen Rings, einer Organisation aus Fanatikern, die im **Divinity**-Universum die Antagonisten verkörpern. Auch alte Bekannte wie der Magier Zandalor, der in **Divine Divinity** und **Divinity 2** eine Mentorrolle für den Protagonisten übernahm, tauchen wieder auf.

Die nächste Überraschung folgte auf den Fuß, als wir **Original Sin** in Aktion sahen. Denn bei der Spielperspektive besinnt sich das Entwicklerteam zurück auf die Anfänge der Reihe, sprich auf eine Vogelperspektive wie in **Divine Divinity.** Heutzutage findet diese als Top Down bezeichnete Perspektive eigentlich nur noch in Hack&Slay-Rollenspielen wie **Dungeon Siege 3** oder **Diablo 3** Verwendung. Doch trotz der Kameraperspektive und dem kooperativen Schwerpunkt spielt sich **Original Sin** maßgeblich anders. Hier geht es nicht darum, scharenweise Monster ins Jenseits zu klicken und immer besserer Beute hinterher zu jagen. Natürlich spielen diese Aspekte schon eine Rolle, aber die Essenz von **Original Sin** gleicht der bisheriger Ableger der Reihe. Im Vordergrund stehen also die Erkundung einer glaubwürdigen Welt und ein Abenteuer voller interessanter Quests und Charaktere.

Eines der wichtigsten Anliegen für die Entwickler ist es, dynamische und glaubwürdige Quests zu gestalten und diese möglichst oft zu Auftragsketten zu verbinden. „Wenn einer unserer Designer mit einem Auftrag a là ‚Oh großer Held, ich habe meine Axt verloren, hol sie doch bitte zurück‘ daherkommt, erschieße ich den Kerl!“, scherzt David. „Solche Quests wollen wir nicht im Spiel haben. Wenn ein Auftrag schon simpel ist, dann soll er sich zumindest auf andere Gegebenheiten im Spiel auswirken und neue Aufgaben hervorbringen.“ Ebenso viel Wert legt man auf nachvollziehbare Zusammenhänge in der Spielwelt und eine möglichst realitätsnahe Rollenspielerfahrung. Betreten wir etwa das Haus eines NPCs, wird dieser misstrauisch reagieren und uns verfolgen, wenn wir uns umsehen. Um sicher zu gehen, dass wir nichts klauen. Versuchen wir es trotzdem, fordert uns die Spielfigur empört auf, das gefälligst bleiben zu lassen. Da wir zu zweit unterwegs sind, kann ein Spieler den Hausbesitzer aber auch ablenken, während der andere in Ruhe die Bude ausräumt.

Und mitzunehmen gibt es in Original Sin verdammt viel**.** Denn einer der Kernaspekte des Spiels ist eine hohe Interaktivität mit der Spielwelt. Als Vorbild dient hier Richard Garriotts **Ultima 7**: Jeder Gegenstand, der nicht fest mit der Umgebung

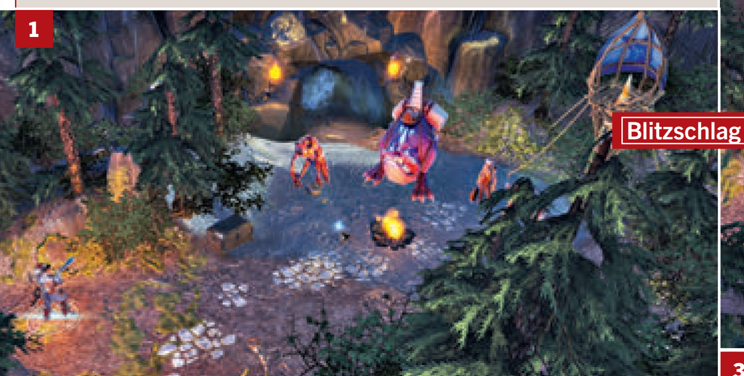


Wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört, sind haufenweise Schätze in der Spielwelt versteckt, und wir können unsere Helden mit toller Ausrüstung einkleiden.

Wer die ersten beiden **Fallout**s gespielt hat, wird sich sofort mit dem Kampfsystem von **Original Sin** anfreunden. Die laufen nämlich in Runden ab und Erfordern die geschickte Einteilung der limitierten Aktionspunkte.

KOMBINIEREN MIT KÖPFCHEN: DIE SKILLS

Ein Großteil der Fähigkeiten der Helden in Original Sin kann miteinander kombiniert werden, um erstaunliche Effekte zu erzielen. Und so geht's:





3
Eiszauber

Viele der Heldenfähigkeiten in **Original Sin** basieren auf den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft (in Form von Blitz-Skills). Mit Feuerzaubern schaden wir Eisgegnern, Wasserfähigkeiten lehren hingegen Feuerwesen das Fürchten. Das kennt man so schon von anderen Rollenspielen. Spannend ist indes, was passiert, wenn man Fähigkeiten mit Oberflächen oder gar mitereinander kombiniert. Mit Wassermagie können wir es beispielsweise für einige Momente regnen lassen, wodurch die Umgebung und alle Figuren darin (auch grafisch sichtbar!) nass werden und im Zentrum des Zielbereichs eine Wasserlache entsteht **1**. Für sich genommen ist das noch unbedeutend. Wenn einer unserer Helden aber einen Blitzschlag auf die Pfütze wirkt, leitet das Wasser die Elektrizität und setzt alle darauf stehenden Gegner unter Strom **2**. Ein Eisspruch **3** lässt die Stelle dagegen einfrieren, wodurch der Boden dort rutschig wird. Und wenn wir einen Feuerball hinterher schicken, schmilzt das Eis folgerichtig wieder. Das ist nicht nur enorm glaubwürdig, es sorgt auch für taktische Tiefe!

verankert oder zu schwer für einen durchschnittlichen Menschen ist, kann aufgehoben oder anderweitig beeinflusst werden. Ein Holzfass zum Beispiel. Das können unsere Helden durchsuchen, anheben, werfen oder zerschlagen.

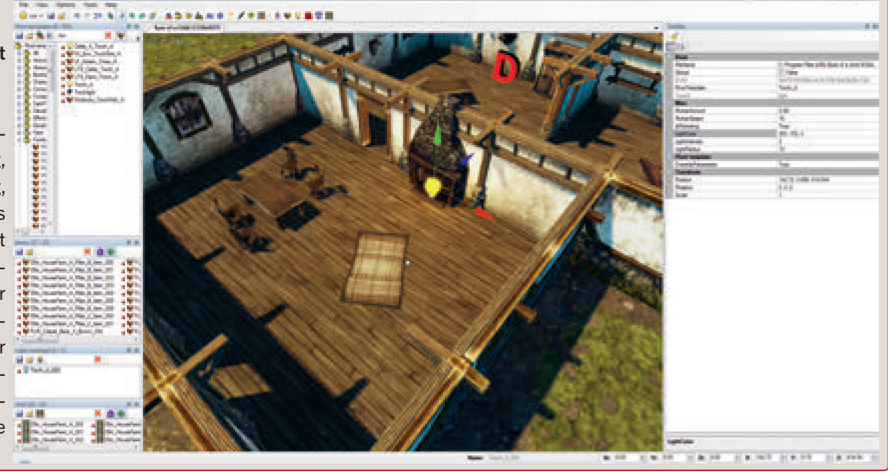
Obendrein lassen sich Gegenstände miteinander kombinieren und bewirken verschiedene Dinge, je nachdem, wie wir sie benutzen. Isst unser Held etwa einen Giftpilz, nimmt er logischerweise Schaden. Kombinieren wir den Pilz hingegen mit einem Schwert, wird die Waffe mit Giftschaden versehen. Ein anderes Beispiel: Wenn man Wasser und einen Sack Weizen findet, kann man das zu Teig verbinden. An einem Ofen lässt sich der Teig dann zu Brot verarbeiten, das der Held zur Heilung essen kann. Falls wir den Teig zuvor zusätzlich mit einem Apfel vermischen, erhält das resultierende Brot sogar eine giftlindernde Wirkung. Derartige Kombinationen sollen zu Hunderten ins Spiel finden, die Entwickler wollen dem Spieler viele Möglichkeiten zum Experimentieren geben.

Besonders stolz ist man bei den Larian Studios auf das Dialog-System von **Original Sin**. Um den Koop-Gedanken auch in Gespräche einzubinden, laufen diese als sogenannte Dual-Dialoge ab. Dabei wechseln sich die beiden Spieler bei der Wahl einer Dialogoption stets ab. Interessant ist das vor allem bei den zahlreichen Quest-Entscheidungen im Spiel. Der Grundgedanke dahinter ist, dass man sich mit seinem Mitspieler darüber austauschen soll, wie man sich in der jeweiligen Situation als Duo entscheiden möchte. Natürlich wird auch der Fall bedacht, dass die beiden Spieler einander widersprechen. Wer sich in so einem Fall letztendlich durchsetzt, wird aktuell noch mit einem Würfelwurf entschieden. Die Entwickler tüfteln allerdings an diesem System und ziehen auch andere Mechaniken, etwa eine Art Minispiel, in Erwägung.

SUPER INTUITIV: DER EDITOR

Skyrim ist der perfekte Beweis: Die Modding-Szene am PC ist einfach riesig. Original Sin verschafft Bastlern neues Futter.

Mit dem Kauf von **Original Sin** erhalten Spieler auch einen Editor mit zwei großen Vorteilen: Zum einen ist er sehr mächtig, denn Hobbybastlern stehen die gleichen Tools zur Verfügung, mit denen auch die Entwickler sämtliche Karten und Quests in **Original Sin** entwerfen. Sie können mit ihm also komplett neue Episoden und Abenteuer erschaffen, frische Items kreieren und vieles mehr. Zum anderen ist die Bedienung sehr einfach, da keinerlei Kenntnisse in irgendeiner Programmiersprache benötigt werden. Jede Quest, jedes Skript und jeder Dialog wird mit simplen „Wenn, dann"-Konstruktionen realisiert. Ebenso simpel ist das Erschaffen von Levels. Gewünschte Objekte oder Oberflächen werden einfach aus einer Liste gewählt und per Maus platziert.



„Ich erfülle mir damit einen Lebenstraum!“

PC Games: Rundenbasierte Kämpfe, isometrische Perspektive, Koop-Schwerpunkt – im Vergleich zu **Divinity 2** schmeißt ihr ja viele Spielaspekte gehörig über den Haufen. Wie kam es zu dem Umschwung?
Vincke: „Ich wollte einfach schon immer ein rundenbasiertes Rollenspiel machen. Ich weiß, das klingt irgendwie lahm, aber das ist tatsächlich der Grund dahinter [lacht]. Meine erste wirklich prägende Spielerfahrung hatte ich damals mit **Ultima 7**. Das ist bis heute das Spiel, das mir die intensivste Rollenspielerfahrung bescherte. Seither versuche ich jedem meiner Spiele das gleiche Gefühl mitzugeben. Also ein Spiel mit einem hohen Grad an Erkundungsfreiheit und Interaktivität mit den Objekten und Gegenständen in der Spielwelt zu erschaffen. Außerdem bin ich ein großer Fan von rundenbasierten Kampfsystemen wie in den ersten **Fallouts**, ich mag Top Down-Spiele und ich wollte einen Mehrspielermodus, den die Leute mit ihrer Freundin, ihrer Frau oder ihrem besten Kumpel spielen können. Also habe ich all das in **Original Sin** vereint und mir somit meinen Lebenstraum von meinem Wunschspiel erfüllt.“

PC Games: Aber birgt das nicht ein gewisses Risiko, heutzutage ein Top Down-Spiel zu entwickeln?
Vincke: „Absolut. Deshalb waren auch wir auch nervös, **Original Sin** nun erstmals der Öffentlichkeit zu präsentieren. Spiele aus der Isoansicht wurden eine lange Zeit gar nicht mehr gemacht. Da gibt es nur ganz, ganz seltene Ausnahmen und dann sind es actionorientierte Spiele wie **Diablo 3**. Das liegt einfach daran, dass kein Publisher ein derartiges Spielprinzip unterstützt. Das Vorhaben, zu einem Publisher zu gehen, um ein Top Down-Spiel mit taktischen Rundenkämpfen vorzuschlagen, ist ein todsicherer Weg, es nicht mal zum Vorstellungsgespräch zu schaffen. Doch jetzt, wo wir uns unabhängig gemacht haben, können wir endlich die Spiele entwickeln, auf die wir Lust haben. Ich bin mir absolut sicher, dass es da draußen eine große Zielgruppe von Spielern gibt, die derart klassische RPGs nicht vergessen hat und sich nach einem neuen Titel dieser Sorte sehnt. Viele Leute in unserem Forum waren zum Beispiel ziemlich unglücklich damit, dass wir **Divinity 2** zu einem modernen 3D-Rollenspiel gemacht haben.“

Swen Vincke (links/oben links) ist Geschäftsführer bei den Larian Studios und stand uns Rede und Antwort.

PC Games: Wird **Original Sin** ein reines PC-Spiel oder sind auch Konsolenversionen geplant?
Vincke: „**Original Sin** erscheint nur für PC und Mac. Wir haben aus **Divnity 2** eine wichtige Lektion gelernt. Die Parallelentwicklung für PC und Konsolen hat uns viel Arbeitszeit gekostet, die wir nicht in den eigentlichen Inhalt von **Divnity 2** stecken konnten. Es ging zu viel Zeit für technische Dinge verloren und wir möchten diesen Fehler nicht wiederholen.“

Als Spieleranzahl für den Koop-Modus sind übrigens nicht nur zwei, sondern bis zu vier Spieler geplant, die jederzeit per Drop-in/Drop-out-System ein- und aussteigen können. Spieler drei und vier übernehmen dann Söldner, die zwar nicht in die Dialoge eingreifen, dafür aber im Kampf mithelfen. Und hier überrascht **Original Sin** ein weiteres Mal. Denn erstmals in der Reihe sind die Kämpfe komplett rundenbasiert, ähnlich zu den ersten zwei **Fallout**-Teilen. Sobald Feinde in Sichtweite kommen oder ein Dialog in einer Kampfsituation resultiert, schaltet das Spiel von Echtzeit in den Rundenmodus. Und das gilt für jeden Spieler separat. Sprich, wenn ein Held weit genug vom Kampfgeschehen entfernt ist, kann er weiterhin die Gegend erkunden, Dialoge führen oder gar einen eigenen Kampf eröffnen. Bewegt sich ein Spieler dagegen in Sichtweite eines laufenden Kampfes, schließt er sich seinen Mitstreitern an und das Spiel wechselt für ihn ebenfalls in den Rundenmodus. Egal ob Angriffe, Fähigkeiten oder Fortbewegung – im Rundenmodus kostet jede Aktion wie in **Fallout** eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten. Sind die Punkte aufgebraucht, ist der nächste Kämpfer dran. Das geht solange, bis alle Kampfbeteiligten agiert haben und die nächste Runde beginnt. Aufgepeppt werden die Kämpfe durch die Möglichkeit, elementare Fähigkeiten und Zauber miteinander zu kombinieren. Wie das genau funktioniert, erläutern wir im Kasten auf Seite 44.

Bei der Charakterentwicklung geht man einen altbekannten Weg. Sobald die Helden genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigen sie in der Stufe auf und wir können ihre Attribute erhöhen und neue Fähigkeiten erlernen. Zur Wahl stehen die vier elementaren Magieschulen Feuer, Blitz, Wasser und Erde sowie die Talentbäume „Warrior“ und „Survivalist“. Letzterer steht in diesem Fall für typische Schurkenskills, im Warrior-Talentbaum wimmelt es dagegen vor Kriegerfertigkeiten. Hier wagen die Entwickler also keine Experimente. Das ist aber auch völlig ok, immerhin toben sie sich in beinahe jedem anderen Bereich reichlich aus. Wie gut das alles am Ende zueinander passt, wird sich erst zeigen, wenn wir selbst in die Welt von **Original Sin** eintauchen dürfen. Die Prämisse eines klassischen Top Down-Rollenspiels in Richtung **Baldur's Gate**, **Ultima 7** oder **Fallout** ist jedenfalls schon sehr vielversprechend. Und für alle, die auf **Divinity 3** warten: Geschäftsführer Swen Vincke hat im Gespräch zwar keine Einzelheiten verraten, aber deutlich klargestellt, dass er die Geschichte von **Divinity 2** definitiv weiter erzählen möchte. Eine echter Teil 3 scheint also nur eine Frage der Zeit. ❑



Im Koop-Modus beziehen die Dialoge stets beide Spieler mit ein. Die Helden dürfen dabei immer abwechselnd antworten.

„Ein Rollenspiel wie in alten Tagen? Klasse Idee, da bin ich sofort dabei!“

Viktor Eippert



Na das ist mal eine Überraschung! Statt noch ein moderndes 3D-Rollenspiel zu machen, schlagen die Belgier einen wesentlich mutigeren Weg ein und orientieren sich bewusst an Klassikern wie **Ultima**, **Baldur's Gate** oder **Fallout**. Eine klasse Idee! Schließlich werden derartige Spiele schon seit vielen Jahren nicht mehr produziert und die Rufe nach „traditionellen RPGs wie in der guten alten Zeit“ schallen nicht grundlos immer lauter durch sämtliche Foren. Trotzdem ist noch absolut unklar, wie gut das Ganze letztendlich harmoniert und ob die Dual-Dialoge überhaupt Spaß machen. Daher bleibe ich zunächst vorsichtig optimistisch, obwohl ich wahnsinnig Lust auf ein derartiges RPG der alten Schule habe.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Larian Studios
PUBLISHER: Daedalic Entertainement
TERMIN: 2013 („Wenn's fertig ist!“)

EINDRUCK **GUT**

Dragon Commander

Von: Viktor Eippert

Kreativität kennt viele Formen: In diesem Fall ist es ein Drache mit Jetpack in einem echt abgefahrenen Genre-Mix!



Wenn ein Entwickler heutzutage zu einem Publisher gehen würde, um vorzuschlagen, einen Genre-Mix aus Rundenstrategie mit Brettspielflair, klassischen Echtzeitstrategie-Schlachten und Rollenspiel-Elementen zu entwickeln, wäre dieses Vorhaben quasi sofort zum Scheitern verurteilt. Wenn das vorgeschlagene Spielkonzept außerdem vorsähe, als Drache mit Jetpack auf dem Rücken (!) in bester Actionspiel-Manier aktiv an den Echtzeitschlachten als eine Art Heldeneinheit teilzunehmen, dürfte dies sogar für schallendes Gelächter auf Publisher-Seite reichen. Vom Setting-Mix aus Fantasy und Steampunk ganz zu schweigen. Derartige Konzepte, die so massiv vom Massenmarkt abweichen, fassen die meisten Publisher heutzutage nicht mal mit der Kneifzange an. Gott sei Dank, haben sich die Larian Studios nach **Divinity 2** dazu entschlossen, ihre künftigen Spiele unabhängig von Publisher-Finanzspritzen zu entwickeln (Daedalic übernimmt lediglich Dinge wie Vertrieb und Marketing für den deutschen Markt). Das ermöglicht den Belgiern, sich kreativ auszutoben und ihre Spiele ganz nach ihren Vorstellungen zu formen, inklusive Jetpack-Drachen versteht sich. Wir haben uns **Dragon Commander** beim Entwickler vor Ort angesehen und sind heilfroh, dass die einzigartige Idee hinter diesem Spiel nicht als zerknülltes Papierchen im Mülleimer eines Publisher-Büros gelandet ist!

Als Spin-off der Divinity-Reihe ist **Dragon Commander** ebenfalls im **Divinity**-Universum angesiedelt und spielt zur Blütezeit der Drachenritter (Menschen, die sich in Drachen verwandeln können), weit vor den Ereignissen in **Divine Divinity.** Solch einen Drachenritter übernehmen wir in **Dragon Commander** mit der Aufgabe, die Welt Rivellon aus den Klauen der hinterlistigen Drachenritterin Aurora zu befreien und die Völker Rivellons zu vereinen. Wie im Brettspielklassiker **Risiko** ist die Spielkarte dabei in Kontinente aufgeteilt, auf denen die unterschiedlichen Völker Rivellons wohnen. Egal ob Zwerge, Untote, Imps, Elfen oder Echsenmenschen – jede Nation hat eine eigene Weltanschauung sowie Stärken und Schwächen. Imps sind exzellente Wissenschaftler, den

Statt unsere Truppen nur vom Schlachtfeldrand aus zu kommandieren, können wir uns auch als mächtiger Drache selbst ins Kampfgetöse stürzen.

Auf der Weltkarte bekriegen wir uns ähnlich wie in **Total War** rundenweise mit der KI um die Gebiete der Spielwelt.

AN BORD DER RAVEN: SO LÄUFT DER ROLLENSPIEL-ASPEKT

Neben Strategie und Action setzt Dragon Commander auch auf einen Rollenspiel-Part. Darin dreht sich alles um das Fällen von Entscheidungen und die daraus resultierenden Konsequenzen.

An Bord der Raven konfrontiert uns jede Runde ein Vertreter eines der verschiedenen Rivellon-Völker mit einem politischen Debakel. Die Ereignisse sind allesamt Anlehnungen an reale Geschehnisse wie die Bankenkrise oder die Kontroverse um homosexuelle Ehen in den USA. Jeder Abgesandte der fünf Völker hat eine eigene Meinung zu den Anfragen und abhängig von unserer Verfügung steigt oder sinkt unsere Gunst bei den fünf Nationen. Sind wir unbeliebt, brechen Revolten aus und wir erwirtschaften in den betreffenden Regionen kein Einkommen. Zudem erhalten wir für jede Entscheidung eine Bonuskarte passend zu unserer Antwort. Diese Bonuskarten können wir auf der Weltkarte ausspielen, um uns einmalige Vorteile zu verschaffen.

Eine weitere Methode zur politischen Einflussnahme besteht in der Vermählung mit einer Prinzessin der fünf Nationen. Die Holde finden wir fortan im Schlafquartier der Raven, wo sie hin und wieder mit persönlichen Anliegen auf uns zukommt. Auch hier hat unsere Wahl Auswirkungen und bedingt, welche Bonuskarten wir kriegen. Je nachdem, welche ihrer Wünsche wir erfüllen oder abschlagen, entwickelt sich ihre Storyline in eine andere Richtung. Auf diese Weise erfahren wir nicht nur mehr über die Hintergrundgeschichte der holden Dame, sondern prägen sogar maßgeblich ihre Zukunft. Die Abbildungen rechts oben zeigen am Beispiel der Prinzessin der Untoten, wie krass sich diese Entwicklung auswirken kann. Verdammt coole Idee!



Unser Flaggschiff Raven dient uns als mobiles Hauptquartier.

Auf der Brücke informiert uns unser persönlicher Berater (der Imp im weißen Anzug) über wichtige Ereignisse.

Zwergen macht hingegen niemand etwas in Sachen Industrie vor. Die Kontinente sind zudem – ebenfalls wie in **Risiko** – in einzelne Zonen gegliedert, die dem Besitzer jede Spielrunde ein gewisses Einkommen bescheren. Mit dem so gewonnenen Gold rekrutieren wir neue Flottenverbände aus Luftschiffen, mit denen wir die von Aurora besetzten Landstriche angreifen.

Die Kämpfe um die einzelnen Sektoren finden in effektvoll inszenierten Echtzeitschlachten statt. Das Ziel eines jeden Gefechtes liegt in der Zerstörung aller gegnerischen Einheiten. Aus der Vogelperspektive kommandieren wir also ganz klassisch die verschiedenen Luftschiffe unserer Armada über das Schlachtfeld und nehmen die Feindtruppen unter Beschuss. Wie in den meisten Strategiespielen greift dabei ein Stein-Schere-Papier-Prinzip: Die superwendigen Kampfjäger sind besonders effektiv gegen Großkampfschiffe, ziehen aber den Kürzeren gegen Panzerschiffe. Gigantische Artillerie-Schiffe verursachen massiven Schaden gegen alles, was ihnen vor die frontalen Geschützrohre fliegt, sind jedoch superlahm und daher leicht zu überrumpeln. Insgesamt peilen die Entwickler bisher 13 verschiedene Einheiten an.

Sicherlich fragen Sie sich schon gespannt, wann der Teil mit dem eingangs erwähnten Jetpack-Drachen kommt. Also: Der einzigartige Kniff an den Schlachten von **Dragon Commander** besteht darin, dass wir uns jederzeit als Drache ins Kampfgetümmel stürzen dürfen, um unsere Armada in bester Third-Person-Action-Manier aktiv zu unterstützen. In Drachenform heizen wir Feindschiffen mit mächtigen Feuerbällen ein und weichen dank Jetpack mit fixen Seitwärtsbewegungen Konterangriffen aus. Selbst große Distanzen sind kein Problem mit dem praktischen Raketenantrieb. Einfach den Nachbrenner anschmeißen und ab dafür! Das ist besonders hilfreich, um aus brenzligen Situationen zu fliehen. Erwischt es unsere Riesenechse doch mal tödlich, steht die Drachenform zeitweise nicht zur Verfügung. Diese Zwangsverwandlungspause lässt sich zwar verkürzen, doch das ist mit hohen Rohstoffkosten verbunden. Damit wir nie die Kontrolle über den Schlachtverlauf verlieren, können wir stets zwischen Vogelperspektive und Drachenform (sofern nicht gerade gesperrt) wechseln. Ein reger Wechsel ist auch bitter nötig, denn das Erteilen von Befehlen ist nur aus der Kommandoperspektive möglich. Ebenso wie der Bau von



Trotz der Action-Komponente soll es in **Dragon Commander** maßgeblich auf eine gute Strategie und cleveres Einheitenmanagement ankommen.



Beim Charakterdesign beweisen die Entwickler großen Einfallsreichtum. Viel Mühe fließt zudem in die Ausarbeitung der Hintergrundgeschichten jeder Figur.


Für **Dragon Commander** haben die Entwickler extra eine hauseigene Engine programmiert. Das ermöglicht dem Spiel schöne Effekte und eine schicke Weitsicht.

Gebäuden. Ja, ganz recht, die Rede ist von klassischem Basisbau. Jedenfalls halbwegs klassisch, denn Gebäude dürfen wir lediglich auf bestimmten Schwebeplattformen errichten. Diese sind an strategisch wichtigen Positionen auf der Umgebungskarte platziert und müssen zunächst mit einer Baueinheit erschlossen werden. Danach können wir dort unter anderem Geschütztürme, Fabriken und Minen zimmern. Die Bergwerke füllen unsere Kasse während der Schlacht, Fabriken brauchen wir dagegen zur Herstellung weiterer Kampfverbände.

Ein weiterer Kernaspekt von Dragon Commander ist der Rollenspiel-Part an Deck des eigenen Flaggschiffs namens Raven. Wie die Hyperion in **Starcraft 2: Wings of Liberty** ist die Raven in diverse Räume gegliedert, zwischen denen wir frei wechseln dürfen. Dort finden wir die verschiedenen (mitunter superschrägen) Charaktere von **Dragon Commander**, mit denen wir uns in sehr humorigen Dialogen über politische Belange austauschen (mehr dazu im Kasten „An Bord der Raven“). Auf der Raven modifizieren wir außerdem die Einheiten unserer Flotte mit Upgrades oder werten die Drachengestalt unserer Spielfigur auf. Ob Letzteres ausschließlich über die Forschung laufen wird oder auch eine klassische Charakterentwicklung inklusive Erfahrungspunkten und Stufenaufstieg hinzukommt, tarieren die Entwickler derzeit noch aus. Irgendeine Art von spürbarem Entwicklungsfortschritt des Drachenhelden soll aber definitiv ihren Weg ins Spiel finden.

Ebenfalls ein fester Bestandteil von **Dragon Commander** wird der Mehrspielermodus sein. Bis zu vier Spieler werden sich darin miteinander um die Vorherrschaft über Rivellon balgen können. Das Coole daran: Wenn sich zwei Spieler gerade in einer Schlacht bekriegen, steht es den übrigen Teilnehmern frei, mit ihrem Drachen in den Kampf einzusteigen und das Kräfteverhältnis zugunsten einer Seite zu beeinflussen. Durch derartige Interventionen und temporäre Zweckbündnisse dürfte eine ähnliche Dynamik entstehen wie in einer ordentlichen Brettspielpartie von **Risiko**.

Bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr haben die Entwickler noch einiges vor. Derzeit experimentieren sie mit weiteren Features herum und schrauben an Balancing und Gegner-KI. Für Letztere nehmen sich die Belgier besonders viel Zeit, denn sie wissen genau: Wenn die Echtzeitschlachten aus Ermangelung eines ordentlichen Gegenspielers keinen Spaß machen, gerät das gesamte Spielspaßgerüst hinter **Dragon Commander** ins Schwanken. Daher nehmen sich die Jungs und Mädels der Larian Studios so viel Zeit für ihr Spiel wie nötig, um es zu ihrer Zufriedenheit fertigzustellen – selbst wenn das eine Verschiebung des Release-Termins zur Folge hat. Eine sehr gute Einstellung! ❑



Der Einsatz von Bonuskarten verschafft uns temporäre Vorteile im Spiel. Manche Karten bergen Wirtschaftsvorteile, andere wirken sich auf Schlachten aus.

„Hier schlummert ein bisher völlig unterschätzter Geheimtipp!“

Viktor Eippert



Dragon Commander ist eines der kreativsten und ambitioniertesten Spiele, die ich seit Jahren zu Gesicht bekommen habe – und ein perfektes Beispiel dafür, dass man manche Titel eben nicht in ein festes Genre-Korsett pressen kann. Als ich das Spiel auf der Gamescom letztes Jahr zum ersten Mal sah, war ich mir noch unsicher, ob all die Spielelemente wirklich so gut zusammenpassen. Doch inzwischen hat mich die ungewöhnliche Mischung richtig gepackt. Der Rollenspielaspekt wirkt sehr interessant, die Schlachten machen viel her und das leicht steampunkige Artdesign punktet mit Eigenständigkeit. Ich hoffe inständig, die Entwickler bekommen KI und Balancing ordentlich hin und kriegen all ihre Ideen unter einen Hut – denn hier steckt Großes drin!

GENRE: Strategie-Action-Rollenspiel-Mix
ENTWICKLER: Larian Studios
PUBLISHER: Daedalic Entertainment
TERMIN: 1. Quartal 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Riesenpilze deuten darauf hin, dass es sich hier um eine Szene im aus **Morrowind** bekannten Küstengebiet Vvardenfell handelt. Die großen Sporenträger sind typisch für diese Region Tamriels.

Gemeinsam mit anderen Spielern gegen skurrile Monster kämpfen – mit **The Elder Scrolls Online** beschreitet die Rollenspielreihe ganz neue Wege.

The Elder Scrolls Online

Von: Stefan Weiß

Die Zeiten des einsamen Heldendaseins in Tamriel sind vorbei! Gruppendynamik ist angesagt!

Rollenspielzeit in **The Elder Scrolls**: Die Questmarkierung auf der Karte verheißt einen noch nicht erforschten Dungeon. Freudig begibt sich der Held ins finstere Verlies, wundert sich, warum am Boden Überreste von Skeletten, Zombies und anderem Gesocks herumliegen, ansonsten jedoch nichts passiert. Dann erblickt man eine Truhe, die auf einem Podest am Ende der Anlage steht. Doch statt wertvoller Beute gibt es nur einen plötzlich auftauchenden Chat-Kommentar: „Kannste vergessen, der Loot von dem Boss hier ist nur was für Noobs“, und schon rauschen drei weitere Helden – echte Spieler – an uns vorbei. „Ach ja, das ist ja ein öffentlicher Dungeon“, denken wir uns. Denn die Rollenspielreihe **The Elder Scrolls** hat den Pfad der Solospieler verlassen und tritt mit dem Zusatz „Online“ im Titel in Konkurrenz zu **WoW**, **SW:TOR**, **Rift** und Co.

Atmen Sie erst mal auf! Das zuvor beschriebene Erlebnis ist rein spekulativ, Fakt ist jedoch, dass in **The Elder Scrolls Online** (**TESO**) Features wie öffentliche Dungeons und Quests, Instanzen, Raids sowie PvP-Schlachten ihren Auftritt haben werden, denn so gehört es sich nun mal in einem MMORPG, das **TESO** schließlich auch sein will. Ob und wie das funktionieren kann? Entwickler Zenimax Online gibt sich optimistisch.

Etwa 1.000 Jahre vor den Ereignissen in Skyrim kämpfen drei Fraktionen in Tamriel um die Vorherrschaft, mit dem Ziel, einen neuen Imperator zu finden. Es ist die Ära vor der aus den bisherigen **Elder Scrolls**-Spielen bekannten Septim-Dynastie, deren Aufstieg sich im dritten Zeitalter abspielte. Als Spieler in **TESO** entscheiden Sie sich für eine dieser Fraktionen. Mehr zu den Parteien und den daraus resultierenden neun spielbaren Völkern finden Sie im nebenstehenden Kasten.

Für Spannung soll die Hintergrundgeschichte in **TESO** sorgen: Die noble, imperiale Tharn-Familie hat einen dunklen Pakt mit dem König der Würmer, Mannimarco, geschmiedet. Letzterer, ein Altmer-



Der bislang gezeigte Grafikstil von **The Elder Scrolls Online** findet bislang geringen Beifall bei den Fans.



Hätten Sie's erkannt? Bei den hier gezeigten, golemartigen Gegnern handelt es sich um die im **Elder Scrolls**-Universum beheimateten Sturm-Atronach-Kreaturen.

GIGANTOMANIE – DAS ERWARTET SIE IN DER RIESIGEN SPIELWELT TAMRIEL!

Schauplatz von **The Elder Scrolls Online** ist Tamriel, einer von sechs Kontinenten des fiktiven Planeten Nirn im **The Elder Scrolls**-Universum. Die Landmasse Tamriel ist unterteilt in neun Provinzen, welche im angekündigten Online-Rollenspiel erstmals zusammenhängend spielbar sind. Dabei dürfen Sie zwar die aus den bisherigen **The Elder Scrolls**-Spielen bekannten Regionen und Städte aufsuchen, müssen aber auch Abstriche in Kauf nehmen. Denn laut den Entwicklern ist es derzeit nicht möglich, den kompletten Kontinent 1:1 so zu erstellen, dass auch der wirklich letzte Quadratmeter davon enthalten sein würde. Sicher ist jedoch, dass Sie im Laufe des Abenteuers zumindest alle Provinzen in Teilen zu sehen bekommen. So steht beispielsweise fest, dass Sie den aus **Skyrim** bekannten Ort Windhelm betreten dürfen, aber Winterfeste – der Sitz der Magiergilde – nicht von Beginn an enthalten ist. Man darf jedoch davon ausgehen, dass solche Inhalte per Content-Patch und Add-ons dazukommen werden. Wie das geht, zeigt das Beispiel **Der Herr der Ringe Online**, für das Entwickler Turbine nach wie vor weitere Gebiete von Mittelerde zur Entdeckung und zum Questen für die Spieler freigibt – wie zuletzt mit der **Isengart**-Erweiterung geschehen.

Neun Provinzen, neun Rassen, drei Fraktionen
The Elder Scrolls Online erzählt den Konflikt zwischen drei Allianzen, die um die Vorherrschaft in Tamriel streiten. Anhand der hier gezeigten Karte sehen Sie, aus welchen Provinzen und spielbaren Völkern sich diese Bündnisse zusammensetzen:

„Ebonheart-Pact“ (Ebenherz-Pakt)
1 Himmelsrand (Nord)
2 Morrowind (Dunkelelfen)
3 Schwarzmarsch (Argonier)

„Aldmeri-Dominion“ (Altmer-Herrschaft)
4 Summerset-Inseln (Hochelfen)
5 Valenwald (Waldelfen)
6 Elsweyr (Khajiit)

„Daggerfall-Covenant“ (Daggerfall-Abkommen)
7 Hochfels (Bretonen, Orks)
8 Hammerfell (Rothwardonen, Orks)

Die noch nicht genannte Provinz – **9** Cyrodiil, die spätere Heimat des Kaiservolkes – stellt in **TESO** ein riesiges, offenes PvP-Schlachtfeld dar, mit dem Ziel, die zentral gelegene Imperiale Hauptstadt zu erobern **10**.



Die Imperiale Hauptstadt Cyrodiils aus **The Elder Scrolls 4: Oblivion** stellt das Herz der PvP-Schlachten in **TESO** dar. Drei Fraktionen kämpfen darum, hier schließlich den Imperator zu krönen.



In **The Elder Scrolls 3: Morrowind** reiste man per Schlickschreiter-Taxi durch die Welt. Ob Sie diese eindrucksvollen, tierischen Vehikel in **TESO** wieder zu Gesicht bekommen, ist derzeit fraglich.

Nekromant, erschafft eine Armee von Untoten, um diese der Kriegsmaschinerie beizusteuern. Dummerweise hat Mannimarco eigene Pläne und will das Reich der Sterblichen unter die Kontrolle des dunklen Lords, Molag Bal, bringen.

Für Sie als Spieler beginnt das Abenteuer, wenn Ihre Seele von Molag Bal gestohlen wird, was erklärt, warum Ihr Charakter immer wieder vom Tode zurückkehrt (wiederbelebt wird). Um Ihre Seele zurückzuerlangen, müssen Sie dem Land Tamriel dienen und geraten so immer tiefer in die Kriegswirren.

„Das intensive Einzelspieler-Erlebnis soll erhalten bleiben“, verspricht Paul Sage, Kreativdirektor des verantwortlichen Entwicklerteams Zenimax Online. **TESO** will jedem Spieler das individuelle Abenteuer erlauben, das man als Fan der Serie liebt: Eine riesige Spielwelt sowie deren Dungeons und Höhlen auf eigene Faust zu erkunden, dabei Quests zu lösen sowie Entscheidungen zu treffen, die sich dann auch im Spiel bemerkbar machen. Diesem Credo folgen auch andere moderne Online-Rollenspiele wie **SW:TOR** oder das bald erscheinende **Guild Wars 2**. In The **Elder Scrolls Online** erleben Sie Ihre Charaktergeschichte durch eigens für den Spieler bestimmte Quest-Bereiche, in denen der weitere Verlauf von Ihren eigenen Entscheidungen abhängt. Dazu gesellt sich die Online-Komponente, das eigene Abenteuer zusammen mit anderen Spielern zu erleben, was natürlich die Bereitschaft der anderen Spieler voraussetzt, an der Geschichte des Einzelnen teilnehmen zu wollen.

Elder-Scrolls-Spieler wollen intensiv questen und dabei solo die Spielwelt erkunden, Neues und Unerwartetes entdecken! Demgegenüber steht die MMORPG-Struktur, zusammengefasste Quest-Orte (Hubs) abzuklappern, um von einem zum nächsten weithin sichtbaren Quest-Icon zu latschen. **TESO** versucht einen Mittelweg, um beides zu gewährleisten. So markiert etwa ein verwundeter Soldat, den Sie am Wegesrand vorfinden, ganz klar eine damit verbundene Aufgabe. Andere Quests ergeben sich hingegen erst, wenn der Spieler einen bestimmten Dungeon, eine Ruine oder Ähnliches auf der Karte entdeckt hat.

Kein The Elder Scrolls ohne NPC-Gilden, das gilt auch für **TESO**. Für typischen Rollenspiel-Zeitvertreib sollen Questreihen sorgen, mit denen man sich Ruf bei bestimmten Gilden Tamriels erarbeitet, um so neue Skills oder Ausrüstung zu erlangen. Dies sieht in **The Elder Scrolls** dann beispielsweise so aus: Für die Kriegergilde gehen Sie auf die Jagd nach Manifestationen des Bösen. Ähnlich wie die Oblivion-Tore in **The Elder Scrolls 4** erscheinen überall in der Welt zufällig generierte „dunkle Anker", böse Konstrukte, die von Daedra-Wachen geschützt sind. Wer auf seinen Abenteuern mit Wachen und „Anker" kurzen Prozess macht, steigt im Ansehen der Kriegergilde.

Wenn Sie sich hingegen mit der Magiergilde gut stellen wollen, steht die Entdeckung magischen Wissens im Mittelpunkt. Dementsprechend ist es Ihre Aufgabe als Spieler, Wissen in Form von Büchern zu entdecken und abzuliefern. Ob dies mit zufällig generierten Gegenständen oder eigens dafür geschriebenen Quest-Reihen geschieht, ist noch unbekannt.

Bleibt noch die Gemeinschaft der Diebesgilde, die seit jeher Tradition in **TES**-Spielen hat. Inwieweit Sie damit in **The Elder Scrolls Online** in Berührung kommen, darüber gibt es noch keine Infos.

Was sich für TES-Spieler definitiv ändert, ist das Kampferlebnis. Das etablierte Echtzeit-Kampfsystem lässt sich nicht auf die Online-Variante des Spiels übertragen, sagen die Entwickler. Man versucht trotzdem, für **TES** typische Elemente des Kampfsystems zu adaptieren. Stamina (Ausdauer) stellt dabei die zentrale „Ressource" dar.

Sprinten, Blocken, Unterbrechen, Effekte neutralisieren – solche Aktionen kosten den Spieler Stamina. Das Kampfsystem unterscheidet beispielsweise beim Blocken anhand der gespielten Klasse und der eingesetzten Waffe. Ob Sie dabei jedoch mit einem Zweihänder parieren, mit einem Schild einen Hieb abfangen oder eine magische Schutzbarriere errichten – der Effekt bleibt derselbe – Sie verbrauchen Ausdauer. Generell sollen Block- und Parierfähigkeiten eine wichtige Säule beim Kämpfen darstellen, die dem Spieler abverlangen, mit der Ausdauer seines Charakters effektiv zu haushalten und taktisch vorzugehen.

Bei einem PvP-Gefecht beispielsweise, wenn eine Gruppe Angreifer auf Gegner trifft, die sich mit Schilden schützt, wäre der typische MMORPG-Ablauf, dass man Gegner verlangsamt, lähmt, einfriert oder sonstwie manipuliert. In **TESO** muss man versuchen, die Ausdauer des Gegners so weit zu senken, dass dessen Verteidigung Lücken aufweist, um so Schaden zu verursachen. Timing spielt dabei eine wichtige Rolle, zum Beispiel bleiben Kontrollzauber recht wirkungslos gegenüber Zielen, die über volle Ausdauer verfügen.

Aktuelle Online-Rollenspiele wie **SW:TOR** oder **Guild Wars 2** brechen mit althergebrachten Regeln wie dem typischen Klassengespann Tank-Schadensausteiler-Heiler. Auch **The Elder Scrolls Online** folgt diesem Beispiel. In den bis zu fünf Spieler umfassenden Gruppen soll es kein typisches Aggro-Management geben, um erfolgreich zu sein. Auch wenn Heilung eine wichtige Rolle spielt und defensiv geskillte Charaktere höhere Verteidigungschancen haben als reine Schadensausteiler, soll jedes Gruppenmitglied ein natürlicheres Kampfgefühl erfahren und sich gemäß seiner Klasse einbringen können, statt einem strengen Aggro-Management zu folgen. Wie genau das funktioniert und vor allem, wie es sich spielt, lässt sich



Das für **The Elder Scrolls** typische Echtzeit-Kampfsystem lässt sich für die Online-Variante nicht umsetzen, so viel steht schon fest. In der hier gezeigten Szene bekommt es unsere Kämpferin gerade mit einem Kagouti zu tun. Diese Viecher kennen **TES**-Veteranen noch aus **Morrowind**.



Gruppenkämpfe gegen allerlei Boss-Monster wie diese mächtige Daedra-Spinne gehören zum Standardrepertoire eines MMORPGs und wird es auch in **TESO** geben.



Während man bei der gezeigten Ruine schon ein **Elder Scrolls**-Flair verspürt, erinnern die Figuren eher an ein **Everquest**-Update.

DER FAN-CHECK: WIE VIEL ELDER SCROLLS STECKT NOCH IM ONLINE-SPIEL?

Mit dem Begriff The Elder Scrolls verbinden viele Spieler für die Serie ganz typische Inhalte. Wir klären auf, wie viel Sie davon in TESO erwarten dürfen.

✓ **Daedra-Prinzen**
In der Welt von **Elder Scrolls** spielten auf der bösen Seite immer schon die Daedra-Fürsten eine große Rolle. So auch in **TESO**: Molag Bal, Gott der Pläne und Peiniger der Menschen, ist der Hauptgegner im Online-Tamriel. Schon in **Oblivion** und **Skyrim** bekamen Sie es mit diesem Schergen zu tun. Auch Vaermina, eine Daedra-Fürstin, die in **Skyrim** ihren Auftritt hatte, ist mit von der Partie.

? **Handwerk, Alchemie, Seelensteine**
Seit jeher ein wichtiges Element für **TES**-Spieler. Was wir in **The Elder Scrolls Online** davon erwarten dürfen, ist derzeit unbekannt.

✗ **Vampir- und Werwolfverwandlung**
Die Möglichkeit für Spieler-Charaktere, sich wie in **Morrowind** oder **Skyrim** in eine solche Monsterform zu verwandeln, wird es definitiv nicht geben. Lediglich als Gegner sind Werwölfe und Vampire vorgesehen.

✗ **Radiant-KI**
Tagesabhängige Verhaltensweisen, geschlossene Geschäfte bei Nacht – diese Elemente wird es in **TESO** nicht geben.

✓ **Schnellreise-System**
In **TESO** gibt es Weg-Schreine, die sowohl zur Schnellreise als auch zur Wiederbelebung dienen, wenn Ihr Charakter den digitalen Tod erleidet. Spieler können von einem Schrein zu einem beliebigen anderen zuvor entdeckten reisen.

? **Drachen**
Ob Sie auf Drachen treffen werden, ist derzeit unklar, da in der etwa 1.000 Jahre vor **Skyrim** angesiedelten Zeitepoche, in der die Story von **TESO** spielen soll, Drachen kaum eine Rolle in Tamriel spielten.

✓ **Schleichen/Diebeskunst**
Langfinger konnten sich in den Einzelspielerabenteuern von **The Elder Scrolls** immer austoben. Auch in **TESO** sollen Sie dem Diebeshandwerk frönen dürfen, die Spielmechanik soll jedoch kräftig überarbeitet zum Einsatz kommen.

„Wir möchten unser eigenes Spiel machen. In erster Linie wollen wir ein gutes Spiel abliefern. Nicht zwingend ein gutes MMOG, auch kein gutes Elder Scrolls. Wir wollen in erster Linie ein tolles Erlebnis bieten, eine außergewöhnliche Erfahrung für die Spieler.“ Eine Aussage, welche die Frage aufwirft, warum das Spiel überhaupt den Titel The Elder Scrolls erhalten hat.

Paul Sage ist Kreativdirektor für **The Elder Scrolls Online** bei Zenimax Online.

✓ **Städte**
Kein **Elder Scrolls** ohne die großen Städte Tamriels. Das gilt auch für **TESO**. Wie viele es letztlich sein werden, dazu gibt es noch keine Informationen.

✓ **Sternzeichen, Schreine**
Wer Tamriel in **Morrowind**, **Skyrim**, **Oblivion** und Co. fleißig erforscht, entdeckt immer wieder Schreine, Wächtersteine oder Ähnliches – mystische Orte, die für permanente oder temporäre Verbesserungen (Buffs) sorgen. In abgeschwächter Form soll dies auch in **TESO** möglich sein, etwa indem der Spieler einen Puzzle-Raum in einem Dungeon erfolgreich löst, um so einen Geist zu befreien, der als temporärer Begleiter fungiert.

? **Reittiere**
Ob es für Charaktere eigene Reittiere (Mounts) geben wird, ist derzeit unklar.

✗ **Spieler-Housing**
Sich seine eigene Residenz zu erschaffen, das bot vielen **TES**-Spielern einen zusätzlichen Anreiz. Für **TESO** ist ein solches „Housing“ bislang nicht geplant.

✗ **NPC-Romanzen**
Wer darauf hofft, wie in **Skyrim** mit unterschiedlichen NPCs anbändeln zu dürfen oder gar einen der Charaktere zu ehelichen, den müssen wir enttäuschen.

✓ **Vollvertonung**
Auch wenn die Sprachausgabe in der bisherigen **TES**-Reihe nicht zu den unbedingten Stärken zählte, war sie stets ein wichtiges Element, um für Atmosphäre zu sorgen – vor allem in den englischsprachigen Fassungen. In **TESO** ist gar eine Vollvertonung geplant. Vielleicht erwartet uns ja hier ein zweites **Star Wars: The Old Republic.**

✗ **Klassenunabhängige Charakterentwicklung**
Das Charaktersystem in **TESO** ist klassenbasiert wie in anderen MMORPGs auch. Sehr viele Freiheiten bei der Charaktererstellung zu haben – wie bisher für **The Elder Scrolls** typisch – wird es in dieser Form nicht geben.

zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.

Ähnlich wie bei Guild Wars 2 setzt auch **TESO** darauf, dass Spieler ihre Skills und Fertigkeiten miteinander kombinieren, um zusätzliche Effekte auszulösen: Ein Schurken-Charakter etwa vermag, eine ölige, schmierige Lache zu verteilen, welche Gegner verlangsamt. Zusätzlich kann ein beteiligter Magier mit einem Feuerzauber diese Flüssigkeit entzünden und so für eine heiße Portion Schaden beim Gegner sorgen. Oder wie wäre es mit einem Krieger, der durch seinen magisch begabten Mitstreiter mit einer Wirbelwind-Attacke versehen, zu einem „Zyklon“ wird, der Feuerbälle in alle Richtungen verschießt? Was nach reinem PvP-Vergnügen klingt, soll aber auch bei Freunden des gepflegten Solo-Abenteuers zum Tragen kommen, wenn etwa KI-gesteuerte Gegnergruppen auf solche fiesen Kombos zurückgreifen, die es zu meistern gilt.

Die Entwickler legen großen Wert darauf, dass sich Questgegner nicht als reines Trash-Mob-Kanonenfutter entpuppen. NPC-Monster sollen ähnliche Mechaniken anwenden wie echte Spieler auch. Sprich, gegnerische Krieger suchen sofort den Nahkampf, während Magier aus der Distanz agieren und versuchen, Kombos zu erwirken. Das typische „Gegner stehen dumm herum, bis sie angelockt (gepullt) werden“, wird es in **TESO** nicht geben, sagte Gameplay-Designer Maria Alipran-do in einem Interview. Ziel der Entwickler ist, dass ein Dungeon-Raum voller Gegner eine richtige Herausforderung für den Spieler darstellt, indem dieser taktisch überlegt vorgehen muss und kein simples „Abschlachten“ stattfindet. Das klingt in der Theorie ja gut, bloß hat so etwas bislang noch kein MMORPG geschafft.

Skills, Perks, Fähigkeiten – diese Elemente gehören zu einem echten **Elder Scrolls** und so auch in **TESO**. Die dafür benutzte Benutzeroberfläche soll schlank bleiben, mit nur wenigen, vom Spieler ausgewählten Skills, die man aktiv mit sich führen kann. Auch dies klingt recht artverwandt zu **Guild Wars 2.**

Die jeweils geführte Waffe bestimmt die ersten beiden Skills, un-

THE ELDER SCROLLS ONLINE – VÖLLIG ABSURDE IDEE ODER EIN NEUER IMPULS IM GENRE?

Seitdem Zenimax Online verkündet hat, dass die ehrwürdige Einzelspieler-PC-Rollenspielwelt Tamriel schon im nächsten Jahr ihre Pforten für Tausende von Spielern in Form eines Online-Rollenspiels öffnen wird, fegt ein gewaltiger Meinungssturm durch die Fan-Foren. „Skandalös, der Niedergang einer weiteren Rollenspielreihe", sagen die einen, „Das wurde aber auch Zeit", die anderen. Wie denken die Rollenspielredakteure bei PC Games über das Projekt?

Stefan Weiß: „Als ich die ersten Bilder von **TESO** sah, dachte ich ernsthaft, dass es sich hier um eine Mod für **Dragon Age** oder **Kingdom of Amalur** handeln muss. Der gewählte Stil passt so gar nicht zu dem Flair, das ein **Morrowind**, **Oblivion** und **Skyrim** verbreiten beziehungsweise wie ich mir diese Welt eben vorstelle."
Felix Schütz: „Ich glaube, die ersten Screenshots waren nicht gut gewählt. Die Rüstungen, die Farbgebung, das Monsterdesign – das alles sieht ja nicht schlecht aus, wirkt für mich aber noch viel zu gewöhnlich. Ich hoffe, die ersten Gameplay-Videos hinterlassen einen besseren Eindruck– immerhin können Screenshots längst nicht alles transportieren, was gute Spielgrafik ausmacht."
Christian Weigel: „Da bin ich noch nicht sicher. **Oblivion** sah eigentlich auch sehr generisch nach bunter Fantasy aus. Es kommt eben darauf an, welche Provinz diesmal die Hauptrolle spielen darf. Nur weil **Skyrim** so schlammfarbig und grau ist, müssen doch nicht automatisch alle **The Elder Scrolls**-Titel diesem Beispiel folgen."

Stefan Weiß: „Bei **Morrowind** kam ich mir mitunter schon sehr einsam vor und auch bei **Skyrim** hätte ich mir in etlichen Situationen gewünscht, echte Mitspieler dabeizuhaben statt die teilweise doof agierenden Begleiter. Wenn die Gruppendynamik in **TESO** stimmt, kann ich mir ein solches MMORPG-Erlebnis gut vorstellen."
Felix Schütz: „In **Skyrim** möchte ich DER Held sein – nicht einer von vielen. Ein weiteres MMOG brauche ich nicht. Einzige Ausnahme, für die ich mich begeistern könnte: Ein ordentlicher Koop-Modus für **Skyrim**, in dem ich auf Wunsch die Inhalte gemeinsam mit ein paar Kumpels erlebe – und zwar ohne die vielen Einschränkungen, die ein echtes Online-RPG zwangsläufig mit sich bringt."
Christian Weigel: „Nö, das Alleinsein in **Elder Scrolls**-Spielen ist kein Problem, solange man von den Bewohnern der Welt als lebendes Wesen wahrgenommen wird und genug Interaktion stattfindet. Ich bin lieber als Ein-Mann-Armee unterwegs, anstatt mich noch um irgendwelche mitlaufenden Gestalten kümmern zu müssen. Außerdem geht in der Gruppe meist der Drang zum Entdecken verloren, weil schnell noch das nächste Monster erlegt werden muss."

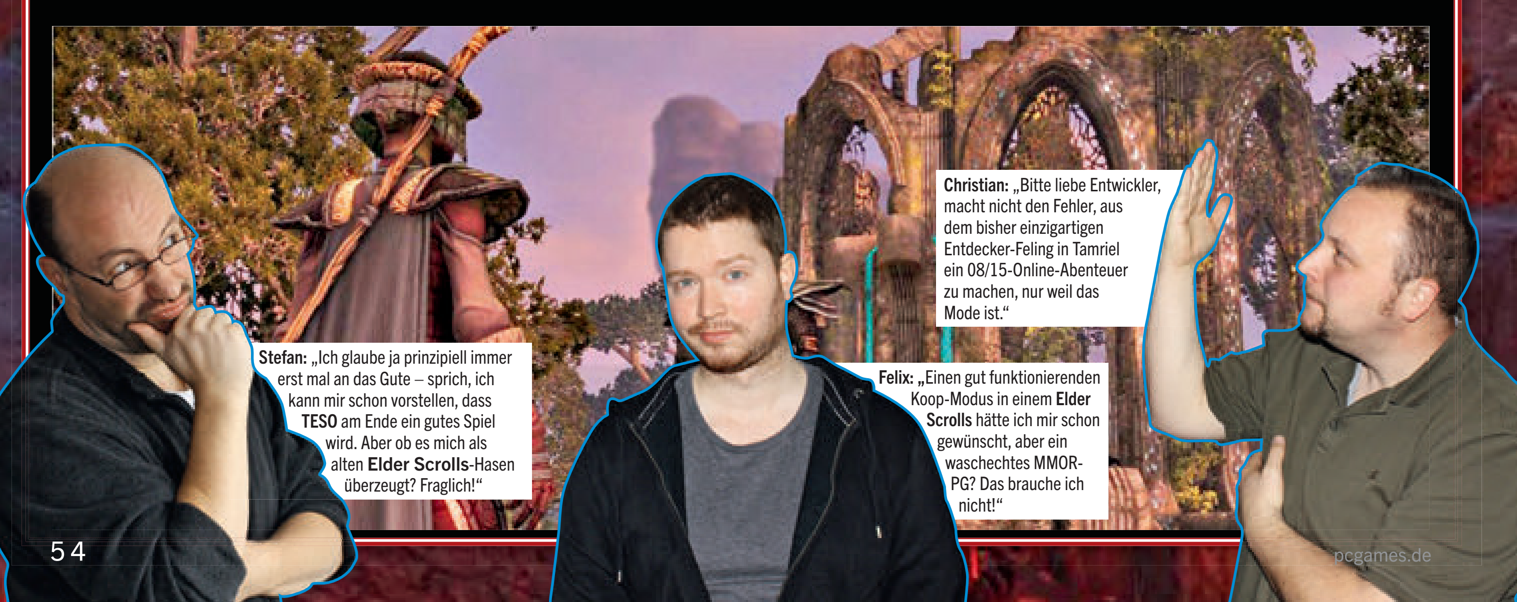
Stefan Weiß: „Eine groß angelegte, personalisierte Story mit Vollvertonung, das klingt aber schon sehr nach **Star Wars: The Old Republic**, was auch sicher eine sehr schöne Spielerfahrung war. Trotzdem genügt das nicht, um die Spieler lange genug bei Laune zu halten."
Felix Schütz: „Für mich kann es nicht genug Story in Videospielen geben – auch wenn mich die **The Elder Scrolls**-Reihe in dieser Hinsicht nie sonderlich mitgerissen hat. **TESO** muss aber mehr liefern als ‚nur' jede Menge vorgelesenen Text – wenn die Quests am Ende doch wieder auf die übliche Beschäftigungstherapie hinauslaufen, nützt auch die schönste Rahmenhandlung nichts."
Christian Weigel: „**TESO** darf bitte bitte kein typisches Theme-Park-MMOG werden, sondern muss ein Sandkasten sein, in dem jeder tun kann, was er möchte. Ich verweise hier sehr stark auf **EVE Online**: Kollege Horn unterhält mich seit Wochen mit tollen Geschichten, die einfach so aus der Eigendynamik des Spiels entstehen."

Stefan Weiß: „Auch wenn ich mit dem Gedanken an einen offenen PvP-Modus im **TES**-Universum noch nicht so recht anfreunden kann, immerhin hat Zenimax Online mit Matt Firor eine gestandende MMOG-Größe im Team. Firor (ehemals bei Mythic-Entertainment) war maßgeblich an der Entwicklung von **Dark Age of Camelot** (**DAoC**) beteiligt, was bei vielen MMOG-Veteranen immer noch als DAS Vorbild in Sachen PvP-Gameplay gilt. Das lässt hoffen, dass daraus etwas Gescheites wird!"
Felix Schütz: „Auf PvP kann ich eigentlich verzichten, zumal es reichlich MMOGs gibt, die diesen Bereich schon zu Genüge abdecken. Wenn **TESO** in dieser Disziplin punkten will, muss es deutlich mehr liefern als nur ein paar Arenen. Belagerungen und Eroberungen klingen zumindest verlockend, denn ich will epische Mittelalter-Schlachten, kein Fantasy-**Counter-Strike**!"
Christian Weigel: „Ich bin dagegen, dass es in **TESO** abgesperrte ‚Battlegrounds' geben soll, auf denen man wie auf einem Spielplatz um Fähnchen oder Burgen kämpfen muss. Auch hier verweise ich auf ein in dieser Beziehung vorbildliches **EVE Online** – dort gibt es ein zentrales Gebiet mit viel Security und Obrigkeit, wo dem Spieler nix passieren kann. In den übrigen Zonen geht es dagegen zu wie im Wilden Westen. Wer was wo erobert, kann dann völlig bei den Spielern liegen, die dann auch von alleine Allianzen bilden können."

Stefan Weiß: „Ich habe meine Zweifel, dass das gemischte Spielkonzept von **TESO** am Ende aufgehen wird. Zu vieles davon klingt mir nach blanker Theorie und geschönten Features. Etwa die öffentlichen Dungeons und öffentlichen Quests, die angeblich in alten MMORPGs (**Everquest**, **DAoC**) so toll waren. Bisherige Wiederbelebungsversuche wie in **Vanguard**, **Warhammer Online** oder auch in **Rift** waren letztlich nicht sonderlich erfolgreich."
Felix Schütz: „Es ist gut und richtig, sich die Konkurrenz genau anzuschauen, aus Fehlern zu lernen und das Gute zu übernehmen. Nur: Wo sind die neuen Ideen, wo die frischen Ansätze?"

Stefan Weiß: „Ich glaube noch nicht so recht daran, dass **TESO** es am Ende schafft, gestandende **Elder Scrolls**-Fans und MMORPGler gleichermaßen zufriedenzustellen."
Felix Schütz: „Ob sich das Spiel wirklich an **TES**-Fans richtet, das wage ich jetzt mal zu bezweifeln – denn für meinen Geschmack gehen zu viele lieb gewonnene Spielelemente über Bord, etwa das offene Charaktersystem oder die Kämpfe aus der Ego-Sicht. Dass **TESO** aber trotzdem ein vorzügliches Spiel werden könnte, das kann ich mir gut vorstellen, ich wünsche es mir jedenfalls – schließlich kommt's am Ende auf den Spielspaß an, nicht auf den großen Namen, der auf der Verpackung steht."
Christian Weigel: „Der typische **TES**-Fan will entdecken und in seinem eigenen Tempo spielen, während MMORPGs damit ein Problem haben."

Stefan Weiß: „Groß angelegte PvP-Schlachten in einer riesigen, offenen Zone, Krönung eines Imperators, Belagerungsschlachten – das sind Elemente, die schon bei **Archlord**, **Warhammer Online** und **Age of Conan** NICHT funktioniert haben und letztlich zum Stolperstein für diese Spiele wurden."
Felix Schütz: „Nur weil viele andere Spiele an solchen Ideen gescheitert sind, heißt das nicht, dass man es nicht versuchen sollte – vielleicht hat Zenimax Online ja endlich die zündende Idee, wie man aus dem üblichen PvP-Gekloppe endlich große, spannende Online-Schlachten zaubern kann."



Stefan: „Ich glaube ja prinzipiell immer erst mal an das Gute – sprich, ich kann mir schon vorstellen, dass **TESO** am Ende ein gutes Spiel wird. Aber ob es mich als alten **Elder Scrolls**-Hasen überzeugt? Fraglich!"

Felix: „Einen gut funktionierenden Koop-Modus in einem **Elder Scrolls** hätte ich mir schon gewünscht, aber ein waschechtes MMORPG? Das brauche ich nicht!"

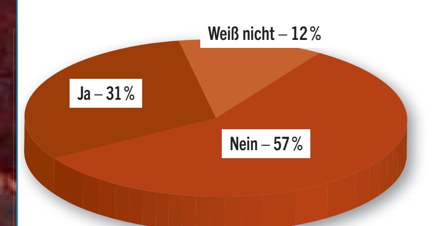
Christian: „Bitte liebe Entwickler, macht nicht den Fehler, aus dem bisher einzigartigen Entdecker-Feling in Tamriel ein 08/15-Online-Abenteuer zu machen, nur weil das Mode ist."

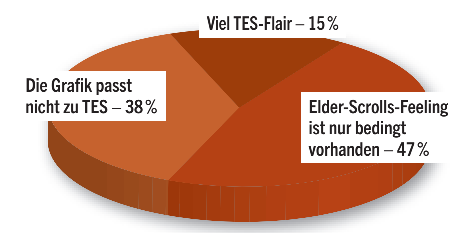
NACHGEFRAGT: WAS DENKEN DIE LESER ÜBER THE ELDER SCROLLS ONLINE?

Rund 1.000 Teilnehmer nahmen an einer Umfrage auf www.pcgames.de teil, um uns ihre Meinung zu The Elder Scrolls Online mitzuteilen.

Können Sie sich vorstellen, dass TESO ein vergleichbares Story- und Spielerlebnis wie beispielsweise TES 5: Skyrim bieten kann?

Das Ergebnis fällt in diesem Punkt eindeutig aus. Mehr als die Hälfte der Umfrageteilnehmer kann sich ein vergleichbares Erlebnis nicht vorstellen.



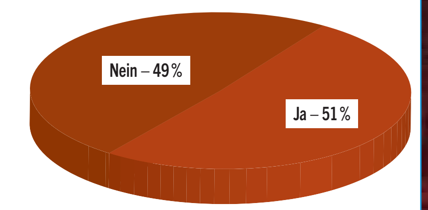


Wie gefällt Ihnen der Grafikstil in den bisher veröffentlichten Screenshots zu TESO?

Wenn die Entwickler erreichen wollen, dass viele Fans der Rollenspielserie Gefallen an **The Elder Scrolls Online** finden, muss sich in Sachen Optik noch einiges ändern. Zu sehr weichen die bislang gezeigten Bilder vom typischen **TES**-Flair ab.

Gelingt den Entwicklern der Spagat zwischen Einzelspieler-Erfahrung samt Open-World-Gedanken und MMORPG-Features wie öffentliche Dungeons, Instanzen, Raids und PvP?

Gerade mal 51 % der befragten Leser trauen es Zenimax Online zu, dass **TESO** am Ende ein gelungener Feature-Mix wird.



terteilt in „leichte" und „schwere" Attacke. Dazu gesellen sich klassenbasierte Fertigkeiten (deren genaue Zahl noch nicht bekannt ist). Der letzte Slot in der Fertigkeitenleiste ist für eine Spezial-Fähigkeit reserviert, die Spieler erst im Verlauf eines Gefechtes aktivieren können. Dazu bauen Sie während des Kampfes „Finesse" auf, wenn Sie taktisch und effektiv vorgehen. Wenn ein bestimmter Finesse-Wert erreicht ist, lässt sich der spezielle Skill einsetzen. Dies soll den Spielern einen Anreiz geben, nicht einfach wild draufloszuhauen, sondern Fähigkeiten überlegt anzuwenden. Finesse sorgt beim Solospiel dafür, dass Sie Bonus-Truhen und damit zusätzliche Ausrüstung erhalten, wenn Sie sich besonders gut gegen einen Questgegner oder einen Boss behaupten.

Wie in anderen Online-Rollenspielen üblich erreichen Sie auch in **TESO** den (noch nicht genannten) Max-Level. Vom Umfang her peilt Zenimax Online bisher an, dass Spieler in etwa 120 Spielstunden den Maximal-Level erreichen. Dabei soll aber jede der drei Fraktionen ein unterschiedliches Spielerlebnis bieten, sodass daraus auch mehrere Hundert Stunden werden können, wenn Sie mit weiteren Charakteren die Story anders durchspielen.

Was gibt es zu tun, wenn der Story-Plot längst durchgespielt, der Charakter hochgezüchtet ist? **TESO** bietet klassische Kost wie „Heroic-Modes" für Instanzen sowie Raids – bis dahin nichts Neues. Dazu kommen High-End-Dungeons, die öffentlich sind, sprich, für jedermann zugänglich. Auch das ist im Prinzip nichts Revolutionäres – im Gegenteil: Vielmehr entstaubt Zenimax Online damit ein Element früherer MMORPGS wie **Dark Age of Camelot**, **Everquest** oder auch **Vanguard: Saga of Heroes**.

Der spielerische Leckerbissen, mit dem **TESO** für Aufregung sorgen will, ist ein freier PvP-Modus, bei dem Spieler der drei Fraktionen gegeneinander antreten. Als Austragungsort dafür dient Tamriels zentral gelegene Provinz Cyrodiil, die **TES**-Spieler zuletzt in **Oblivion** bereisten. Dreh- und Angelpunkt in dem großen PvP-Gebiet ist die Hauptstadt, in der ein Spieler der siegreichen Fraktion dann zum Imperator gekrönt wird (hat hier jemand **Archlord** gesagt?).

Diese Art Endgame-Schlacht soll Gefechte von 100-vs-100-Spielern möglich machen, in denen die Recken sich um die Eroberung von Minen, Burgen, Festungen und Farmen bemühen. Erfolgreiche Eroberungen sollen sich „politisch" auswirken, etwa so, dass man Unterstützung von NPC-Gilden erhält. Außerdem steigt mit jeder Eroberung der fraktionseigene Allianz-Wert, welcher für die verschiedensten Boni innerhalb des PvP-Gebietes für befreundete Spieler sorgt.

Wenn eine Fraktion siegreich ist, darf sie die Imperiale Hauptstadt betreten und mit den dortigen Monstern aufräumen. Der beste Spieler erhält zudem den „Wanderpokal", zum Imperator gekrönt zu werden. Dabei soll es nicht darum gehen, als Imperator quasi im Spiel zu herrschen, vielmehr soll es ein reiner Anreiz dafür sein, sich im PvP-Spiel richtig reinzuhängen.

Es sind hoch gesteckte Ziele, die Zenimax Online verfolgt. Wie wichtig man bei **The Elder Scrolls**-Mutter Bethesda das Projekt nimmt, zeigt allein die Größe des rund 250 Personen umfassenden Teams. Dabei werkeln erfahrene **Elder Scrolls**-Spieler wie etwa Kreativdirektor Paul Sage mit, aber auch MMORPG-Spezialisten wie Matt Firor (PvP-Entwickler für **Dark Age of Camelot**). Wir hoffen, dass wir möglichst bald echtes Gameplay zu sehen bekommen, um das ambitionierte Projekt einschätzen zu können. Bis dahin bleibt es spannend, wie viel **Elder Scrolls** am Ende online spürbar sein wird. ❑



Der bislang gezeigte Stil der Figuren in **TESO** bewegt sich irgendwo zwischen **Dragon Age**, **Rift** und **Kingdoms of Amalur**. Fans der **Elder Scrolls**-Reihe zeigen sich davon nur wenig begeistert.

„Einfach mal abwarten, was aus der ganzen Sache wird!"

Stefan Weiß



Mein Gemüt, es schwankt zwischen Euphorie und Zweifel. Ein waschechtes **Elder Scrolls** zusammen mit Gleichgesinnten erleben – so manches Mal habe ich mir das schon gewünscht. Aber ich sehe auch die ganze Problematik, die sich schlicht und ergreifend aus den Erwartungen ergibt, welche man als Online-Rollenspieler einerseits und Einzelspieler-Fan andererseits hat. Da gibt es viele Stolpersteine wie die gegensätzlichen Spielmechaniken: Story-Erlebnis kontra Raid-Instanzen, freie Charakterentwicklung und Weltenerkundung kontra Klassenvorgabe und Standard-MMORPG-Kost. Ich befürchte, dass am Ende ein Produkt entsteht, das versucht, alles zu vereinen, diesem Anspruch aber nicht gerecht wird.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Zenimax Online
PUBLISHER: Bethesda
TERMIN: 2013

ERSTEINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Wie in der Realität verlangsamen Sie beim Dribbeln nun Ihre Geschwindigkeit, um den Vorteil abzuwarten.

PES 2013

DAS IST NEU

- **PES** Full Control: Volle Kontrolle über Pässe, Schüsse, Dribblings, Zweikämpfe und Ballannahmen
- Stark überarbeitete Abwehr- und Torhüter-KI
- Player ID: Topstars mit individuellen Laufstilen, Fähigkeiten und Aktionen

Von: Sascha Lohmüller

Neues Jahr, neues Glück: 2012 will Konami endlich zurück auf den Kicker-Thron!

Die Weltmeisterschaft 2014 findet in Brasilien statt, der Rekordweltmeister kommt ebenfalls aus dem südamerikanischen Land – was läge also näher, als **PES 2013** der Weltöffentlichkeit zum ersten Mal auf brasilianischem Boden zu präsentieren? Schließlich plant Konami, die in den letzten Jahren enorm erstarkte EA-Konkurrenz wieder hinter sich zu lassen und sich seine weltweite Vormachtstellung im Bereich der Fußballspiele zurückzuerobern. Also reisten wir kurzerhand nach São Paulo, sprachen mit den Entwicklern über alle geplanten Änderungen und legten sogar selbst Hand an eine noch recht frühe PS3- und Xbox-Version von **PES 2013**.

Bei der Entwicklung legte sich Konami auf insgesamt drei grundlegende Neuerungen fest, die auf die Namen „Better AI", „Player ID" und „**PES** Full Control" hören.

Ersteres erklärt sich im Grunde von selbst: Konami nahm sich sowohl der Gegner- als auch der Mitspieler-KI an. Besonders das Verhalten der Defensivreihen und der Keeper wurde deutlich verbessert. Die Torhüter glänzten in den letzten Teilen der **PES**-Reihe ja des Öfteren durch geistige Abwesenheit. In **PES 2013** gehört dies – davon konnten wir uns in rund einem Dutzend Matches auf beiden Konsolen überzeugen – der Vergangenheit an. Die Defensive steht nun erfreulich stabil: nicht ein grober Torwartschnitzer, nur gelegentliche kleine (realistische) Fehler, aber umso mehr starke Paraden. Großen Anteil daran hat aber auch das Stellungsspiel der Mannschaften in der Rückwärtsbewegung. Statt wie in **PES 2012** viel zu tief im eigenen Strafraum zu warten, verschiebt sich die Abwehrkette nun passend zur Position des Balls. Mittelfeldspieler stopfen Löcher in der Verteidigung und hinterlaufen auch schon mal die Innenverteidiger, wenn dies nötig ist. Allerdings ergeben sich durch die höher stehenden Abwehrreihen auch mehr Räume für gegnerische Angreifer, was die KI dann auch konsequent nutzt. Alles in allem



Bei Schüssen haben Sie nun (sofern gewollt) die volle Kontrolle über Richtung und Härte des Balls.



Durch das manuelle, präzise Passsystem lassen sich auch Kombinationen auf engem Raum bewerkstelligen.

Sie können Tacklings nun genau wie Grätschen manuell ausführen und haben so mehr Kontrolle über die Zweikämpfe.

wirkt das Spielgeschehen in diesem Jahr deutlich realistischer, was die taktische Grundordnung anbelangt – gut, weil dringend notwendig.

Die zweite große Neuerung namens „Player ID“ hat spielerisch zwar keine einschneidenden Auswirkungen, sorgt aber noch einmal für deutlich bessere Fußballstimmung. Bei rund 40 bis 50 Spielern sind nämlich von nun an nicht mehr nur Gesicht und Körperbau der Realität nachempfunden, sondern auch Eigenheiten wie spezielle Arten des Laufens, des Dribbelns, individuelle Schuss- oder Passtechniken oder gar spezielle Aktionen auf dem Feld. So erkennt man Lionel Messi auf den ersten Blick an seinen Trippelschritten, John Terry an seiner Flugkopfball-Abwehr oder Arjen Robben an seiner Art, nach innen zu ziehen und den Abschluss zu suchen. Die speziell für diese Spieler entwickelten Animationen sind dann auch einzigartig im ganzen Spiel. Ob es nun an der „Player ID“ oder am noch fehlenden Balancing lag, dass uns Cristiano Ronaldo während unserer Anspiel-Begegnungen viel zu stark vorkam, lässt sich nicht sagen, aber immerhin wissen die Entwickler um die Balancing-Problematik, die ein Spieler mit einzigartigen Fähigkeiten und Bewegungsabläufen mit sich bringt. Bis zum Release versprach man uns, weiter daran zu feilen und ganz genau auf das Feedback aus Presse- und Spielerkreisen zu hören.

Einschneidende Änderungen gehen hingegen mit dem dritten großen Schwerpunkt der Entwicklung, der „**PES** Full Control“ einher. Wie es der Name schon sagt, beabsichtigt Konami, Ihnen in diesem Jahr die absolute Kontrolle zu überlassen. Dementsprechend betreffen die Änderungen auch alle Aspekte des Spielgeschehens. Dank des „Full Manual Passing“ etwa sind Sie in der Lage, den Ball beliebig schnell und hart in jede Richtung zu spielen. Abhängig von den Fähigkeiten Ihres Kickers verleihen Sie den Bällen zudem Effet. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit ergeben sich dadurch deutlich mehr Möglichkeiten im Aufbauspiel oder bei Situationen auf engem Raum, beispielsweise im gegnerischen Sechzehner, da die Bälle punktgenau in die Schwachstellen der Abwehr gespielt werden können – in Bewegung erinnern derartige Ballstafetten an das Kurzpassspiel des FC Barcelona.

Die Entwickler dehnen diese manuelle Kontrolle natürlich auch auf die Schüsse aus. Neben Härte und Schussrichtung bestimmen Sie so je nach Ihrer Position zum Ball zudem, ob Ihr Kicker mit dem Innen- oder Außenrist abzieht oder gar die Picke nimmt. Allerdings experimen-



Dank der „Player ID“ erkennen Sie Stars wie Cristiano Ronaldo nun auch an ihren Bewegungsabläufen.

Nicht nur Weltstars wie Messi oder Robben sind im Player-ID-System vertreten, sondern auch kommende Stars wie Neymar.

Copa-Libertadores-Clubs wie der FC São Paulo sind auch in **PES 2013** wieder mit Originallizenz versehen.

tiert Konami momentan noch mit diesem Spielelement herum, weswegen es in der von uns spielbaren Version noch etwas unausgereift wirkte. Mit ein wenig Einarbeitung und Feintuning seitens der Entwickler sollten sich allerdings sehr schöne Kunstschüsse realisieren lassen – wir sind gespannt.

Ebenfalls unter den Oberbegriff „**PES** Full Control" fallen Änderungen bezüglich der Dribblings und der Ballannahmen. Hinter den sogenannten „Deft Touch Dribblings" verbirgt sich die Möglichkeit, den ballführenden Spieler zu verlangsamen und in Technikduelle auf kleinerem Raum zu verwickeln. Die Vorteile: Sie können entspannt auf Ihre Mitspieler warten, etwa wenn einer Ihrer schnellen Spieler auf dem Flügel durchgebrochen ist. Zudem haben auch etwas sprintschwächere Spieler durch diese verzögernde Aktion die Chance, einen Gegner zu umdribbeln, da das Timing deutlich wichtiger wird.

Bei den Ballannahmen hingegen greift nun das „Dynamic First Touch"-System, das Ihre Möglichkeiten um ein Vielfaches erweitert. Statt den Ball nämlich einfach vom Fuß abtropfen zu lassen, können Sie die Kugel nun anlupfen, direkt weiterspielen, weiter abprallen lassen, einen Direktschuss antäuschen und so weiter. Gute Techniker à la Messi haben so die Gelegenheit, ihre Gegenspieler womöglich schon bei der Ballannahme ins Leere laufen zu lassen oder auszuspielen.

Damit die Offensive ob der vielen neuen Möglichkeiten nicht die Oberhand gewinnt, spendiert Konami auch der Defensive neue Mittel, um die Angreifer zu stoppen. Wie gewohnt attackieren Sie Ihre Kontrahenten durch einen Druck auf die Passtaste. Neu in diesem Jahr: Betätigen Sie diese Taste zwei Mal kurz hintereinander, vollführt Ihr Kicker eine sofortige Zweikampfaktion („Response Defending"). Dadurch lassen sich die Attacken Ihrer Abwehrspieler deutlich besser timen und gezielter aktivieren. Der Nebeneffekt: Kleinere absichtliche Fouls taktischer Art sind somit kein Problem mehr.

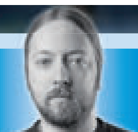
Bei unseren Probe-Matches ergab sich durch all diese Änderungen ein enorm flüssiges Spielgeschehen, das zudem etwas langsamer und somit taktischer abläuft als noch im Vorgänger. Gerade das Umschalten zwischen Abwehr und Angriff funktioniert in **PES 2013** deutlich besser als noch letztes Jahr. Besonders gut gefiel uns die neue Zweikampfsteuerung, die den Dribbelkünstlern auf effektive Weise Einhalt gebietet. Wie bereits erwähnt, müssen die Entwickler jedoch noch gehörig am Balancing feilen – wir sind optimistisch, dass dies bis zum Release gelingt. ❑



Durch das neue „Dynamic First Touch"-System lassen sich Bälle nach Annahmen schneller verarbeiten.

„Deutlich flüssiger als der Vorgänger – so gefällt mir das!"

Sascha Lohmüller



Puh, das wird wirklich schwer in diesem Jahr. Nachdem ich nun nach **FIFA** auch noch **PES** ausführlich präsentiert bekam und **PES** sogar anspielen durfte, bin ich mir ziemlich sicher, dass der Kampf um die Fußballspiel-Krone in diesem Jahr auf einem sehr hohen Niveau ausgefochten wird. **PES 2013** hat den Vorteil, dass ich es jetzt schon anspielen durfte und mich von den vielen Neuerungen selbst überzeugen konnte. Zwar wirken die vielen neuen Optionen auf den ersten Blick verwirrend und auch das Balancing war noch etwas fehlerhaft, aber es lässt sich bereits erkennen, welche Richtung **PES** einschlägt – nämlich eine deutlich flüssigere, taktischere und vor allem realistischere. Und genau diese gefällt mir.

GENRE: Sportspiel
PUBLISHER: Konami
ENTWICKLER: Konami
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

www.alternate.de

Alpenföhn®



59,90

EKL Alpenföhn K2



- CPU-Kühler
- für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, 2011, AM3, 1155, AM3+, FM1 • Ivy-Bridge-Ready
- 146x160x154 mm • 16 Heatpipe-Verbindungen
- 120- und 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5E













51,90



EKL Alpenföhn Himalaya

- CPU-Kühler für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, 2011, AM3, 1155, AM3+, FM1 • Ivy-Bridge-Ready
- sechs U-förmige 6-mm-Kupfer-Heatpipes
- 140-mm-Lüfter
- Vollkupfer-Bodenplatte

HXLE5B



34,49



EKL Alpenföhn Brocken

- CPU-Kühler für Sockel 775, 1156, 1155, 1366, AM2, AM2+, AM3, AM3+
- Ivy-Bridge-Ready • 8-Heatpipe-Verbindungen
- Aluminium-Lamellen, Kupfer-Basis
- 120-mm-Lüfter mit violetten LEDs
- PWM-Lüfteranschluss

HXLE54

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 13.06.2012

Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr

01805-905040*



ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Dank des verbesserten Dribblings, bei dem Sie in Richtung Tor blicken, wirken die Duelle realistischer.

DAS IST NEU

- Deutlich verbesserte Impact-Engine für Spielerkollisionen
- 1st-Touch-Control: Spielern verspringt der Ball abhängig von mehreren Faktoren
- Überarbeitete KI bei Spielzügen
- Neues Dribbling-System
- Taktische Freistöße mit vielen neuen Defensiv- wie Offensiv-Optionen
- Überarbeitete Schiedsrichter-KI
- Neue Animationen für unterschiedliche Spielsituationen

FIFA 13

Von: Sascha Lohmüller

Im Duell um die virtuelle Fußball-Krone legt FIFA mit neuen Features vor.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist im deutschen und europäischen Vereinsfußball für diese Saison bereits alles gelaufen. Madrid ist Euro-League-Sieger, Dortmund mit einer Rekord-Punktezahl Deutscher Meister und Bayern hat die Champions League souverän im eigenen Stadion gewonnen (alles Kristallkugel-Angaben ohne Gewähr). Doch bevor nun bei den Fußball-Fans unter Ihnen die große Sommerdepression einsetzt: Es gibt keinen Grund zu verzagen. Zum einen rollt der Ball dank Europameisterschaft und Olympia auch im Sommer, zum anderen beginnt traditionell das große Info-Wettrüsten der beiden virtuellen Fußballkönige **FIFA** und **Pro Evolution Soccer**. Im Rahmen eines First-Look-Events in London nahmen wir uns des Ersteren an und ließen uns von EA die zahlreichen Neuerungen in **FIFA 13** präsentieren.

Zwei Prämissen liegen den Änderungen zugrunde: Man will den Spielern mehr Freiheiten in ihren Offensivaktionen einräumen und man will den Kampf um den Ball möglichst realistisch gestalten. Zu diesem Zweck setzten die Entwickler den Hebel gleich an mehreren Stellen an.

Als erste, dringend notwendige Neuerung überarbeiteten die Entwickler ihre Impact-Engine. Zur Erinnerung: Besagte Engine wurde in **FIFA 12** eingeführt und sollte für physikalisch korrekte Zusammenstöße der einzelnen Spieler sorgen – zumindest in der Theorie. Denn neue Engines haben auch meistens Kinderkrankheiten, was in diesem Falle dafür sorgte, dass sich Spieler ineinander verknoteten oder anatomisch nicht sonderlich realitätsnahe Verrenkungen vollführten. Um dem entgegenzusteuern, nahmen die kanadischen Entwickler die Impact-Engine Stück für Stück auseinander und feilten an den einzelnen Werten herum. Dabei fanden sie heraus, dass beispielsweise die Hüften der Spieler einen viel zu hohen Schwerpunkt hatten. Diese Kleinarbeit hat



Als Abwehrspieler können Sie nun den Körper zwischen Angreifer und Ball schieben.



Die ohnehin schon realitätsnahen Animationen werden in **FIFA 13** noch einmal verbessert.

Techniker wie Lionel Messi dürften in Online-Duellen noch wertvoller werden als bisher.

sich gelohnt, soweit wir das beurteilen können. In ersten Spielszenen von **FIFA 13** sahen die Bewegungen und Kollisionen im Vergleich zum Vorgänger fehlerfrei aus.

Doch die Entwickler belassen es nicht bei einer Fehlerbehebung, sondern fügen der Impact-Engine auch neue Features hinzu. Beispielsweise können Sie nun auch in Laufduellen abseits des Balles den Gegenspieler mit Griffen und Drängeleien beharken. Mehr noch: Statt Gegner nur festzuhalten oder abzudrängen, haben Sie nun die Möglichkeit, den Körper Ihrer Kicker zwischen Ball und Gegenspieler zu bugsieren, um so eine bessere Position im Kampf um den Ball zu erobern.

Gänzlich neu ist die sogenannte „1st-Touch-Control". Hinter diesem schicken Schlagwort verbirgt sich ein realistisches Verhalten bei Ballannahmen. War es in den Vorgängern noch so, dass der Ball an den Füßen Ihrer virtuellen Kicker klebte, kann er nun verspringen. Denn abhängig von Wetter, Härte und Höhe des Zuspiels, störenden Gegenspielern, aktueller Laufgeschwindigkeit und natürlich auch den Werten des Passempfängers ist es nun deutlich schwieriger, einen Pass direkt anzunehmen. Spieler, deren Taktik bisher darin bestand, den Ball möglichst schnell und möglichst hoch nach vorne zu schlagen, müssen sich also womöglich umgewöhnen. Stattdessen wird ein geordneter Spielaufbau forciert und Sie müssen jeden riskanten Pass abwägen – eine Neuerung, die wir begrüßen, denn mehr Realismus ist immer gern gesehen. Allerdings muss sich noch herauskristallisieren, ob diese Änderung nicht eine noch größere Dominanz von Teams wie Barcelona oder Madrid in den Online-Modi nach sich zieht. Ein feiner Techniker wie Messi oder etwa Cristiano Ronaldo wäre dann nämlich in **FIFA 13** vielleicht ein noch größerer Vorteil als bisher.

Apropos Technik: Auch das Dribbling-System wird überarbeitet. Bereits **FIFA 10** ermöglichte es Ihnen dank des 360-Grad-Dribblings ja, mit dem Ball in jede beliebige Richtung zu tänzeln. **FIFA 13** erweitert dieses System. Statt bei einem Dribbling automatisch auch die Blickrichtung entsprechend zu ändern, sind Blick- und Dribbelrichtung nun voneinander unabhängig. Es ist Ihren virtuellen Athleten nun also möglich, den Gegner zu fokussieren und zu umdribbeln. Ebenso steht es Ihnen offen, dem Kontrahenten den Rücken zuzudrehen und den Ball abzuschirmen. Beides wirkt deutlich realistischer als das bisherige Dribbling. Wer Angst hat, dieses System könne ihm zu kompliziert werden, kann ebenfalls aufatmen: **FIFA 13** erkennt automatisch, welche Dribbling-Variante



Die Laufwege Ihrer Offensivspieler wirken deutlich facettenreicher als noch im Vorgänger.


Freistöße wurden komplett überarbeitet und bieten nun weitaus mehr taktische Möglichkeiten.

INTERVIEW MIT AARON MCHARDY

„Auch einem Lionel Messi kann der Ball verspringen."

PC Games: Von den großen Änderungen haben wir ja nun ausführlich gehört. Gibt es irgendwelche kleinen neuen Features, die du uns verraten könntest?
McHardy: „Nun, ich habe während der Präsentation ja bereits erwähnt, dass der Spieler Stopp-Pässe spielen kann, also Pässe, bei denen er den Ball nur leicht, aber wuchtig berührt. Es gibt aber noch weitere neue Passarten, zum Beispiel halbhohe gelupfte Bälle. Je nachdem, ob zudem ein Gegenspieler im Weg steht, fliegt der Ball anders, tupft zum Beispiel kurz auf, bevor er zum Passempfänger gelangt. Wir haben jede Menge unterschiedliche Pässe eingebaut, mit unterschiedlichen Flugbahnen. Dadurch wirkt das Spielgeschehen variantenreicher und realistischer."


Aaron McHardy ist Lead Gameplay Producer bei EA.

PC Games: Eine Sache, die uns an **FIFA 12** gestört hat, war, dass es manchmal nicht möglich war, Einwürfe schnell auszuführen, obwohl die Situation perfekt schien. Habt ihr daran etwas geändert?
McHardy: „Diese Situation, die du gerade geschildert hast, war in der Tat ein Problem im letzten Jahr. Die Möglichkeit, einen Ball aufzuheben, war etwas Neues für einen Feldspieler. Deswegen fehlten an manchen Stellen Animationen oder KI-Routinen und dementsprechend konnten die Spieler den Einwurf nicht ausführen. Für **FIFA 13** haben wir daran gefeilt, weswegen eine solche Situation nicht mehr allzu oft vorkommen sollte. Eine kleine Neuerung ist zudem, dass Spieler den Ball nun zum Einwurf- beziehungsweise Freistoß-Punkt zurückpassen, falls er weitergerollt ist. Dadurch entfallen Laufwege und alles wirkt ein wenig flüssiger."

PC Games: Eine Sache, die ihr überarbeitet und verbessert, sind die Dribblings. Habt ihr euch vom konsolenexklusiven **FIFA Street** inspirieren lassen?
McHardy: „Ja absolut, wir haben viel von **FIFA Street** gelernt. Wir haben allerdings keine Mechaniken komplett übernommen. Wir haben uns vielmehr angeschaut, was das Team in sein Spiel eingebaut hat und wie man diese fundamentalen Ideen für unser eigenes Spiel übernehmen könnte. Dabei haben wir unseren Fokus auf zwei bestimmte Dinge gelegt. Das erste ist die Präzision im eigentlichen Dribbling, die Verbindung zwischen den Controller-Eingaben und der Bewegung des Balles. Das zweite ist die Tatsache, dass Spieler in **FIFA Street** beim Dribbling in Richtung des gegnerischen Tores schauen. Sie dribbeln nicht zur Seitenlinie oder zum eigenen Tor, stattdessen machen sie Seitwärts- oder Rückwärtsschritte. Wir wollten auch diese Unabhängigkeit der Blick- und der Dribblingrichtung in unserem Spiel. Genau dasselbe gilt auch für das Abschirmen des Balles."

PC Games: Ist es aber nicht so, dass das verbesserte Dribbling und die 1st-Touch-Features die Balance bei den Online-Duellen verschieben könnten?
McHardy: „Das ist ein grundsätzliches Problem mit **FIFA**. Es ist aber ein anderes Gefühl, mit schwächeren oder anderen Mannschaften zu spielen, da man seine Taktik anpassen muss. Und ich denke, dass die Spieler genau so etwas auch wollen. Außerdem hat man ja bereits in einem der Videos gesehen, dass auch einem Messi der Ball verspringen kann. Zudem haben wir noch einige Änderungen für die Online-Modi geplant, über die ich aber noch nicht reden kann."

zur jeweiligen Spielsituation passt. Wer auf die komplette Kontrolle nicht verzichten will, kann natürlich auch per Taste bestimmen, wie der virtuelle Kicker den Ball führt.

Eher stiefmütterlich behandelte man bei EA Canada in den vergangenen Jahren das Thema Standardsituationen. Umso erfreulicher, dass sich das Entwicklerteam nun dieses Punktes annimmt. Denn eine weitere Neuerung betrifft die Freistöße. Waren Ihre taktischen Möglichkeiten hier bisher sehr begrenzt, steht Ihnen in **FIFA 13** eine ganze Palette an Defensiv- wie Offensiv-Optionen zur Verfügung. So können Sie bis zu drei Spieler beim Ball platzieren, Schüsse antäuschen, die Spieler über den Ball laufen lassen oder sich frei laufende Kicker anspielen. In der Defensive hingegen fügen Sie weitere Spieler der Mauer hinzu beziehungsweise ziehen sie ab und bestimmen einen Kicker, der aus der Mauer stürmt, um den Ball zu blocken oder zu erobern. Nettes Detail: Wie im realen Fußball hält auch in **FIFA 13** die Unart Einzug, eine Mauer mit kleinen Schritten nach vorn zu verschieben. Wer es damit jedoch übertreibt, kassiert eine gelbe Karte. Überhaupt sollen Schiedsrichter nun deutlich schlauer agieren, was die Bewertung von Fouls und eventuell zu verteilenden Karten angeht.

Die wohl größte, weil für das Spielgeschehen entscheidendste Änderung betrifft jedoch die KI Ihrer Mannschaft im Hinblick auf das Offensiv-Verhalten. Unter dem Schlagwort „Attacking Intelligence" firmieren gleich mehrere Änderungen, die dem Spiel einen neuen Realismus-Anstrich verpassen. Zum Beispiel wurde der Teil des Programmcodes, der für die Positionierung der Spieler verantwortlich ist, komplett überarbeitet. In den bisherigen **FIFA**-Spielen war es so, dass jeder Spieler die Situation analysierte und dann eine optimale Position auf dem Spielfeld errechnete. Bewegte sich nun ein Gegenspieler in seinen Laufweg und blockierte somit diesen optimalen Punkt, ging die Analyse von vorne los und es wurden Alternativ-Punkte errechnet. Wenn auch diese blockiert wurden, ging das Ganze von vorne los. In der Praxis sah dies dann so aus, dass die Laufwege der Spieler einem Zickzack-Kurs glichen und die Kicker sich ständig umorientierten. In **FIFA 13** hingegen errechnet die KI keinen optimalen Punkt auf dem Spielfeld, sondern einen optimalen Laufweg. Die simple, aber dennoch für das Spielgeschehen einschneidende Ände-


Spielergesichter sind realistisch wie im Vorgänger. Aus der Bundesliga wurde übrigens schon mal der komplette HSV eingescannt.



Dank der verbesserten Laufwege nutzen Ihre KI-Kollegen Freiräume besser und laufen nicht blind ins Abseits.

Massive Spieler wie Ibrahimovic haben in Zweikämpfen nun größere Vorteile.

rung: Blockiert ein Abwehrspieler diesen Laufweg, entscheidet sich die KI nicht mehr für einen anderen Punkt, sondern umkurvt den Gegner, da der Großteil des Laufwegs immer noch unblockiert ist und somit das Optimum darstellt. Was simpel klingt, sorgt in Aktion für ein sehr realistisches Angriffsverhalten der Mitspieler, die sich nun endlich so freilaufen, wie man es von einem Fußballer erwartet.

Doch das ist nicht die einzige Neuerung im Offensiv-Verhalten der KI. Zusätzlich zu den verbesserten Laufwegen analysieren Ihre Mitspieler nämlich nicht nur die aktuelle Spielsituation, sondern wägen darüber hinaus ab, wie der Spielzug womöglich weitergeht. Das klingt komplizierter, als es ist. Daher hier ein praktisches Beispiel: Ihre Mannschaft spielt mit einer Viererabwehrkette und Ihr rechter Innenverteidiger ist in Ballbesitz. Die defensiven Mittelfeldspieler sind gedeckt, der rechte Außenverteidiger ebenfalls. Die wahrscheinlichste Anspielstation ist also der linke Innenverteidiger. In **FIFA 12** und den Vorgängern wäre es nun so, dass der linke Außenverteidiger mit einer Offensiv-Aktion so lange wartet, bis der linke Innenverteidiger auch tatsächlich den Ball bekommt. In **FIFA 13** hingegen erkennt der Außenverteidiger die Situation, ahnt, dass der Innenverteidiger auf seiner Seite den Ball höchstwahrscheinlich zugespielt bekommt, und startet daher auf dem Flügel durch, schon bevor dieser den Pass erhält – und gewinnt womöglich die entscheidenden Meter für einen erfolgreichen Angriff. Gerade dieses offensive, moderne Flügelspiel, bei dem die Außenverteidiger die Flügelstürmer hinterlaufen, sorgt noch einmal für einen Schuss mehr Realität. Es bleibt lediglich abzuwarten, inwiefern die Lahms der virtuellen Fußballwelt ihre Defensiv-Aufgaben nicht vernachlässigen.

Ebenfalls längst überfällig: Spieler, die Gefahr laufen, ins Abseits zu rennen, ändern nicht mehr ihre Richtung wie in **FIFA 12**. Stattdessen verlangsamen sie ihre Geschwindigkeit, laufen mit kleinen Trippelschritten oder bauen eine Kurve in ihren Laufweg ein. Somit haben sie weiter den Blick auf das Tor gerichtet und können bei einem eventuellen Pass viel besser durchstarten.

Zusammengenommen ergeben all diese Änderungen ein wunderbar realistisches Offensiv-Geschehen. Nun fehlt nur noch die Chance, all das zu spielen und sich von der theoretischen Qualität auch in der Praxis zu überzeugen. ❑



Zu den Lizenzen gibt es noch keine neuen Infos, Premier League und Co. sind aber wieder mit dabei.

„In der Theorie klingen die Änderungen toll, es zählt aber die Praxis!"



Sascha Lohmüller

Grundsätzlich bin ich immer skeptisch, was Fußballspiele anbelangt, bis ich sie selber gespielt habe. Denn so gut manche Änderungen auf dem Papier auch klingen, sie müssen erst einmal in der Praxis funktionieren. Insofern bin ich auch noch vorsichtig mit meiner Euphorie bezüglich des 2013er-**FIFA**-Jahrgangs. Allerdings muss ich auch sagen, dass die Gameplay-Videos bezüglich der neuen Offensiv-KI sehr überzeugend wirkten. Genau diese KI-Anpassung hat die Serie gebraucht, um den nächsten Schritt zu machen. Ich bin gespannt, welche Änderungen EA Canada noch aus dem Hut zaubert, denn bezüglich Spielmodi, Lizenzen und dergleichen ließen sich die Entwickler noch keinen Ton entlocken.

GENRE: Sportspiel
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: EA Canada
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Bis zu sechs Spieler passen in eine Online-Partie. Aber schon ab drei Teilnehmern nimmt das Chaos überhand.

Torchlight 2



Von: Peter Bathge

Der Underdog erweist sich im Betatest als ernst zu nehmende Diablo 3-Alternative.

Auweia! Als **Diablo**-Miterfinder und Runic-Games-Gründer Max Schaefer im Herbst 2011 in der Redaktion vorbeischaute, war für ihn klar, warum Freunde gepflegter Hack&Slay-Metzeleien trotz **Diablo 3** sein Action-Rollenspiel **Torchlight 2** kaufen würden: Damals sollte es noch Ende des Jahres, also deutlich vor der Blizzard-Konkurrenz erscheinen! Verabschiedete sich mit dem **Diablo 3**-Release unlängst also jeglicher Grund, sich auf **Torchlight 2** zu freuen? Keineswegs: Wir waren beim geschlossenen Betatest dabei und hatten trotz des gleichzeitigen **Diablo 3**-Starts eine Menge Spaß mit Schaefers Comic-Schlachtfest.

Die Beta umfasste den ersten von drei Akten. Dort wanderten wir erst durch grüne Auen, bevor wir in vereiste Schneegebiete reisten. Anders als in **Torchlight** verbringen Sie viel Zeit an der Oberfläche. In den hübschen Landschaften gibt es genauso wie in den ebenfalls zufallsgenerierten Dungeons jede Menge zu entdecken: Die in Hundertschaften zu besiegenden Gegner sind trotz Polygonarmut fantasievoll gestaltet, bieten deutlich mehr Abwechslung als die wenigen Typen des Vorgängers und stehen nicht einfach nur in der Landschaft herum, sondern krabbeln aus Höhlen, vollziehen finstere Rituale oder springen von Emporen nach unten zum Helden. Das schafft Atmosphäre.

Wer zudem eine spannende Geschichte oder abwechslungsreiche Nebenaufgaben erwartet, ist hier aber an der falschen Adresse. Auch in **Torchlight 2** steht das pure

KLASSENKUNDE: DER ENGINEER

1 Waffen
Neben riesigen Hämmern kommen fette Kanonen oder Schwert und Schild zum Einsatz. Je nach Ausrüstung ändert sich der Spielstil auf dramatische Weise.

2 Fernkampf
Explodierende Minen eignen sich bestens, um in brenzligen Situationen Ihren Rückzug zu decken oder das Gefecht zu eröffnen.

3 Roboterunterstützung
Schon früh im Spiel rufen Ingenieure auf Wunsch einen mechanischen Begleiter herbei, der selbstständig Heilzauber wirkt.

4 Geschützturm
Das extrem mächtige Gewehr auf vier Beinen besitzt eine mehrminütige Abklingzeit.



DIE GRÖSSTEN UNTERSCHIEDE ZU DIABLO 3

Neben fehlendem Onlinezwang, optionalem LAN-Modus und dem Verzicht auf ein Echtgeld-Auktionshaus besitzt Torchlight 2 auch einige spielerische Besonderheiten, die gerade Diablo-3-Kritiker ansprechen dürften.

HAUSTIERE

Bei der Charaktererstellung wählen Sie aus acht Tieren (unter anderem Frettchen, Hund und Falke) einen Begleiter für Ihren Helden aus. Der Gefährte kämpft automatisch mit, steigt im Level auf und lässt sich mit Schmuck sowie Zauberschriftrollen ausrüsten. Außerdem packen Sie unerwünschte Gegenstände in sein Inventar; auf Knopfdruck verschwindet das Tier in das nächste Lager und verkauft den Krempel. Anders als in Teil 1 haben Sie sogar die Möglichkeit, dem Viech eine Einkaufsliste mitzugeben: Beim nächsten Stadtbesuch erwirbt der Begleiter dringend benötigte Tränke sowie Identifikations- und Stadtportal-Schriftrollen und transferiert sie automatisch in Ihr Inventar.

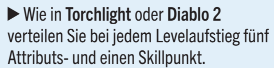


An Angelteichen fischen Sie nach untergegangenen Schätzen und Fischen. An das Haustier verfütterte Fische verwandeln es für kurze Zeit in ein besonders starkes Monster.

RESSOURCEN-SYSTEM

Alle Klassen benutzen für ihre Spezialfähigkeiten Mana, das Sie mit der Einnahme von Tränken auffüllen. In den Kämpfen setzen Sie daher weniger Skills ein als in **Diablo 3**, wo sich die Ressourcen schnell regenerieren. Dafür gibt es eine neue Auflademechanik, die bei langen Gefechten zum Einsatz kommt.





Erfolgreiche Angriffe füllen die Charge-Leiste auf. Sobald sie voll ist, erhält Ihr Charakter einen kurzzeitigen Angriffsbonus. Der nahkampforientierte Berserker landet in diesem Zustand etwa ausschließlich kritische Treffer.

CHARAKTERAUFSTIEG

Ganz klassisch steigern Sie von Hand die Werte Ihres Helden und wählen neue Spezialangriffe aus einem umfangreichen Fertigkeitenbaum aus. Eine Respec-Option erlaubt die Wiedergewinnung falsch investierter Punkte bis Stufe 10.





▶ Wie in **Torchlight** oder **Diablo 2** verteilen Sie bei jedem Levelaufstieg fünf Attributs- und einen Skillpunkt.

Schnetzeln im Vordergrund; Dialogfenster studieren Sie schon nach kurzer Zeit nur noch lang genug, um auf eine der drei zu wählenden Quest-Belohnungen zu klicken.

Aber das ist auch völlig in Ordnung, denn die bunten und im Koop-Modus für bis zu sechs Spieler sehr chaotischen Gefechte fühlen sich dafür ausgezeichnet an. Die vier Klassen Engineer (Tank und Unterstützer), Outlander (Pistolero), Embermage (Zauberer) und Berserker (Nahkämpfer) spielen sich allesamt sehr unterschiedlich, auch wenn es in der Beta noch stellenweise zu Problemen mit der Balance kam. Dafür motiviert der sehr schnelle Stufenaufstieg: Am Ende der fünfstündigen Beta hatten wir die derzeitige Maximalstufe 21 erreicht.

Bei den Leichen erledigter Monster gibt es genretypisch Ausrüstungsgegenstände zu finden. Hier trumpft **Torchlight 2** groß auf; im Vergleich zum Vorgänger finden Sie in noch kürzeren Abständen noch bessere Waffen, Schmuckstücke und Rüstungen mit magischen Eigenschaften. Die damit einhergehende Verbesserung des Charakters motiviert ungemein, zumal NPCs Ihre Lieblingsstücke gegen Gebühr weiter verzaubern. Außerdem finden Sie Juwelen, die Sie zu höheren Qualitätsstufen kombinieren und in gesockelte Gegenstände einsetzen.

Gewöhnungsbedürftig ist bislang noch die Bedienung der im Grunde simplen Kämpfe. Aufgrund der Vielzahl an Fähigkeiten und der bis zu zehn Schnelltasten gestaltet sich die Steuerung hakelig. Im Vergleich zu den schnellen, actionbetonten Rangeleien in **Diablo 3** fällt der gegensätzliche Spielansatz auf: In **Torchlight 2** ist Ihr Manavorrat rasch erschöpft; häufig ist es angebracht, einen normalen Angriff mit der Waffe auszuführen. Demgegenüber kämpfen die **Diablo 3**-Helden ausschließlich mit ihren Skills, deren Wirkung auf dem Waffenschaden basiert. Welches System Sie bevorzugen, hängt vom persönlichen Geschmack ab. So wie die Entscheidung zwischen den zwei Spielen. Ausreichende Qualität besitzen beide. ❑



Im Mehrspielermodus bekommt jeder Spieler nur seine eigene Beute angezeigt – niemand geht leer aus, weil er zu langsam klickt.

„Wer es altmodisch mag, kommt mit dem Anti-Diablo 3 auf seine Kosten.“ *Peter Bathge*



Ein LAN-Modus, kein Online-Kopierschutz und ein Skillsystem wie anno dazumal: **Torchlight 2** punktet dort, wo **Diablo 3** einige alteingesessene Fans vorab vergrault hat. Das wäre noch kein Alleinstellungsmerkmal, doch zusätzlich hat Runic Games an den Stellen nachgebessert, an denen es in **Torchlight** gehakt hat: Dank großer Oberwelten und atmosphärischer Dungeons wirkt Teil 2 nicht wie eine Abfolge von gegnerverseuchten Kerkern, sondern wie ein zusammenhängendes Abenteuer. Außerdem motiviert die Jagd nach einzigartigen Gegenständen und Ausrüstungssets noch mehr als zuvor und es gibt endlich eine Koop-Spielvariante. Der damit einhergehende Qualitätssprung ist ähnlich bedeutsam wie der von **Diablo** zu **Diablo 2**.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Daedalic Entertainment
ENTWICKLER: Runic Games
TERMIN: 2. Quartal 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

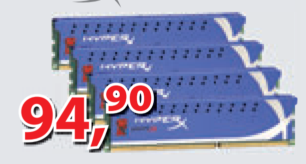


189,90

GeIL DIMM 32 GB DDR3-1600(1700) Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • GOC332GB1600C10QC
- Timing: 10-10-10-28
- DIMM DDR3-1.700 (PC3-13.600)
- Kit: 4x 8 GB

IFIF87E1

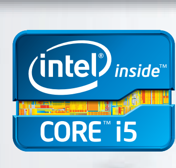


94,90

Kingston HyperX 16 GB DDR3-1600 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „KHX1600C9D3K4/16GX"
- Timing: 9-9-9-27 • DDR3 - 1600 (PC3 - 12600)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF7G







172,90

Intel® Core™ i5-3450

- Sockel-1155-Prozessor • Ivy Bridge • 4x 3.100 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache • Intel® GMA HD 2500 Grafikkern

HR5I22





89,90

G.Skill DIMM 8 GB DDR3-2400 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • F3-2400C10D-8GTX
- Timing: 10-12-12-31
- DIMM DDR3-2.400 (PC3-19.200)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFGJE5

TOSHIBA Leading Innovation



1.249,–

Toshiba Qosmio X770-11D

- 43.9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 2670QM (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 560M • 8 GB DDR3-RAM
- 2x 500-GB-HDD • 4-GB-NAND-Flash
- Blu-ray-Laufwerk • HDMI, VGA • Bluetooth 3.0
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8T0O



74,90

Samsung HD103SJ 1 TB

- 3,5"-Festplatte • HD103SJ • 1 TB Kapazität
- 32 MB Cache • 7.200 U/min • 8,9 ms (Lesen)
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

AEBU23



63,90

Western Digital Caviar Blue

- „WD5000AAKX" • 500 GB Kapazität
- 16 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s
- Formfaktor: 3,5" (8,9 cm)

A9BW87



239,90

Antec HCP-1000 Platinum

- Netzteil • 1.000 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 94 % • 16x Laufwerksanschlüsse
- 6x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX12V 2.3, EPS12V 2.92

TNAA04



74,90

be quiet! Pure Power CM L8

- 630-Watt-Netzteil
- „80 PLUS Bronze"-zertifiziert
- 10x Laufwerks-/ 2x PCIe-Stromanschluss
- 120-mm-Lüfter • Kabel-Management
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN6V27



44,99

Aerocool X-Warrior Devil Red Edition

- Midi-Tower für Mainboards bis ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5"
- 2x 120-mm-Lüfter (1x mit LED)
- Front: 2x USB, Audio-I/O

TQXR67



54,90

Sharkoon T28 blue edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" • inkl. drei Lüfter
- Front: 3x USB 2.0, 2x USB 3.0, Audio-I/O
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS77



139,90

Corsair Graphite 600T

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 4x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 4 x USB 2.0, USB 3.0, FireWire, 2x Audio • Drehzahlregler für Lüfter
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV6A

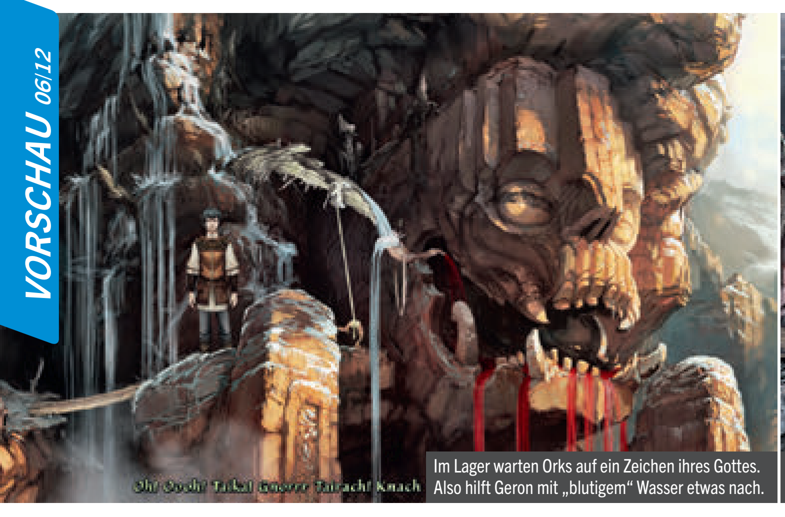


49,99

Sharkoon WPM600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6S12


Im Lager warten Orks auf ein Zeichen ihres Gottes. Also hilft Geron mit „blutigem“ Wasser etwas nach.



Die Grafik ähnelt einem Ölgemälde. In der Hafenstadt sind etwa Wolken, Meer und Nebel animiert.

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Von: Marc Brehme

Ein Vogelfänger soll Aventurien retten. Das erste Adventure im DSA-Universum ist im Anmarsch.

Ältere Spieler kennen vermutlich noch den Horrorfilm **Die Vögel** von Alfred Hitchcock, in dem die Bewohner einer Kleinstadt im Westen der USA von Vögeln attackiert werden. Auch im ersten Adventure im Universum von **Das Schwarze Auge** spielen die gefiederten Tiere verrückt und greifen die Menschen an. Und Sie als Spieler sollen im Auftrag des Königs herausfinden, was vor sich geht.

Ein Seher, der auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde, sagte Geron, dem Helden des Spiels, einst ein schweres Schicksal voraus: Er solle derjenige sein, der einmal großes Unheil über die Welt bringen und für ihren Untergang verantwortlich sein werde. Seitdem wird Geron von dem Menschen in ganz Aventurien mit Misstrauen beobachtet. Nur Gwinnling nimmt sich des Jungen an. Der Vogelfänger zieht ihn in Andergast wie einen Sohn auf und lehrt ihn das Fallenstellen. Als schwarze Krähen beginnen, die Bevölkerung zu terrorisieren, es erste Todesfälle gibt und die Viecher sogar in den Palast eindringen, erteilt der König dem jungen Vogelfänger schließlich den Auftrag, der Plage Herr zu werden.

Natürlich geht hierbei einiges schief und es dauert nicht lange, bis sich abzeichnet, dass der Seher – offenbar von den Toten zurückgekehrt – hinter der ganzen Sache steckt und die Macht im Land an sich reißen will. Im Spielverlauf klären Sie, wie er den Scheiterhaufen überlebte und holen sich mit der sympatischen, aber auch etwas naiven Fee Nuri Unterstützung im Kampf gegen das Böse.

Rollenspielelemente aus der **DSA**-Pen&Paper-Vorlage, wie etwa ein Kampfsystem mit Auswürfeln oder Aufleveln zum Verbessern der Charaktereigenschaften gibt es nicht. **Satinavs Ketten** ist ein waschechtes Point&Click-Adventure, in dem Sie Gegenstände aufsammeln, Kombinationsrätsel lösen und Gespräche führen. Dabei sind die Gespräche schon in der Vorschauversion ebenso stimmig vertont wie die Geräuschkulisse.

Eine Besonderheit der Figuren ist, dass beide einfache Zauber wirken können. Geron ist als Magiedilettant in der Lage, kleine Dinge, wie etwa Tonkrüge oder Flaschen zu zerdeppern und Nuri kann kaputte Gegenstände wieder richten. Diese Fähigkeiten werden für das Lösen einiger Rätsel benötigt. Diese Knobeleien waren in unserer Vorschauversion bislang recht ausgewogen und logisch. Leider kam der vorwitzige Rabe, der sich flapsige Wortgefechte mit Geron liefert und entfernte Gegenstände besorgen kann, nur selten zum Einsatz. ❑



Links in der Inventarleiste befinden sich die beiden Schaltflächen für Gerons und Nuris Zauberkünste.



„Gemütlich knobeln statt Charakter hochleveln? Das Experiment gelingt.“ *Mard Brehme*

Bei der Ankündigung von **Satinavs Ketten** war ich zunächst skeptisch. Ein Adventure im Gewand des erfolgreichsten deutschen Pen&Paper-Rollenspiel-Systems **Das Schwarze Auge**? Kann das funktionieren? Ja, das tut es. Es steckt viel **DSA** drin, das sich jedoch so im Hintergrund hält, dass Unkundige dieser Fantasy-Welt es nicht einmal bemerken werden. Die Story um Nuri, den Seher und Gerons angeblich unheilvolle Zukunft entwickelt sich zwar anfangs etwas zäh, ist aber spannend und motivierend. Stimmungsvoll umgesetzt ist auch die Spielwelt, deren abwechslungsreiche Schauplätze schön gezeichnet sind und glaubwürdiges Mittelalterflair vermitteln. Nun müssen zum Test nur noch kleine Bugs raus und die Rätsel passen …

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: 22. Juni 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Sharkoon
YOU are in COMMAND
TACTIX
Kompakte Gaming-Tastatur (3-Block-Standard-Layout)
8 austauschbare Gaming-Tasten
Zusätzliche Software zur individuellen Programmierung der Tasten
N-Key-Rollover-Untertützung für maximal 18 Tasten
Voll programmierbare Tasten
Bietet 10 unterschiedliche Profile mit jeweils 3 Ebenen
VIDEO
Software zur individuellen Programmierung der Tasten
Abnehmbare Handballenauflage
SKILLER
Gaming-Tastatur (3-Block-Standard-Layout)
20 zusätzliche Multimedia-Tasten
8 austauschbare Gaming-Tasten
Zusätzliche Software zur individuellen Programmierung der Tasten
N-Key-Rollover-Untertützung für maximal 18 Tasten
Voll programmierbare Tasten
Bietet 10 unterschiedliche Profile mit jeweils 3 Ebenen
VIDEO
Software zur individuellen Programmierung der Tasten
8 zusätzliche Gaming-Tasten
NiGHTWRiTER
Tastatur mit LED-Beleuchtung
3-Block-Standard-Layout
An-/ausschaltbare Beleuchtung
13 zusätzliche Multimedia-Tasten
Low-Profile Tasten-Design
Handballenauflage
Höhenverstellbar
VIDEO
Beleuchtete Tasten
13 zusätzliche Multimedia-Tasten
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de

WARUM KEIN TEST?

Zum Redaktionsschluss lagen uns leider nur die Xbox- und die PS3-Fassungen vor. Diese haben wir beide komplett durchgespielt. Alle Bilder in diesem Artikel stammen aus der PS3-Version.

AUF PCGAMES.DE Pünktlich zum PC-Release am 1. Juni 2012 finden Sie den Test samt finaler Wertung und Mehrspieler-Einschätzung auf unserer Webseite.

Ungewohnt für **Max Payne**-Fans: Nur wer in Deckung geht (Bild rechts oben) und die Bullet Time klug einsetzt (großes Bild), wird mit den aggressiven Feinden fertig.

DAS IST NEU

- Frischer Look für Max: Ab der Hälfte des Spiels läuft Mister Payne mit Glatze, Hawaii-Hemd und Vollbart durch die Gegend.
- Klassisches Deckungssystem, das die Ballereien deutlich taktischer, aber eben auch statischer macht.
- Zahlreiche freischaltbare Extras (siehe auch Kasten rechts)
- Authentische Physikdarstellung
- 10-stündige Story spielt in Brasilien und New Jersey
- Die Zwischensequenzen kaschieren sämtliche Ladezeiten.

Max Payne 3

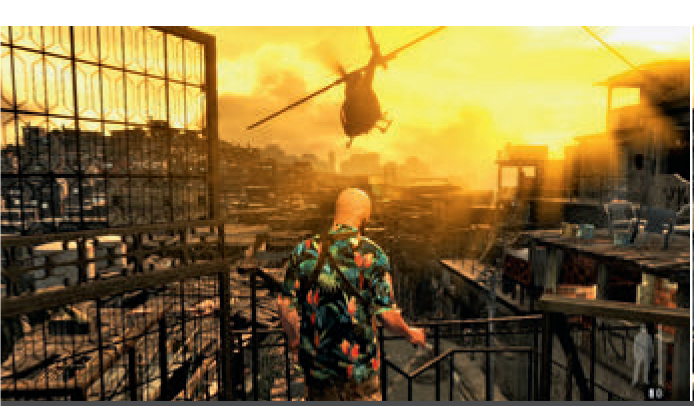
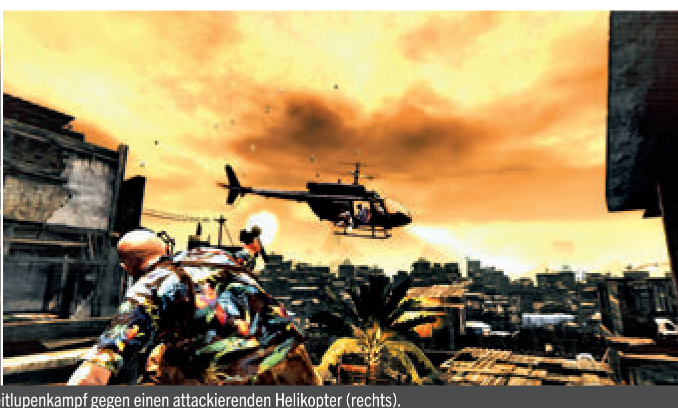
AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Thorsten Küchler

Des einen Leid, des anderen Freud: Das Drama um den Alki-Cop setzt neue Action-Maßstäbe.

Zu einer Unterhaltung gehören immer mindestens zwei aufmerksame Gesprächspartner. Immer? Nicht immer! Ein Max Payne braucht keine aktiven Zuhörer, denn er ist der Meister des Monologs, des knorrig-depressiven Selbstgesprächs. Auch in **Max Payne 3** brabbelt der Ex-Polizist mit dem Schnapsproblem in einer Tour vor sich hin – und das mit so viel zynischem Witz, dass der Spieler gebannt zuhört. Zu erzählen gibt es wahrlich viel: Denn Max wird von einem dubiosen Geschäftsmann als Bodyguard angeheuert, zieht deshalb nach São Paulo in Brasilien und macht seinem Ruf als Scheißemagnet alle Ehre. Im Verlauf der knapp zehnstündigen Handlung verschwimmen die Grenzen zwischen Lüge und Wahrheit, Freund und Feind zusehends – allerdings sind einige Wendungen dann doch arg vorhersehbar. Die große Stärke des Spiels ist aber nicht seine Story, sondern die Art und Weise, wie es diese inszeniert: Kinoreif geschnittene Zwischensequenzen verbinden alle 14 Solo-Kapitel miteinander, Farbfilter und Texteinblender geben dem Ganzen einen extrem stilvollen, individuellen Look. Cooler Nebeneffekt: Rockstar kaschiert durch die teils sehr langen Filmschnipsel auch sämtliche Ladezeiten!

Wenn in Max Payne 3 mal keine Charaktere sprechen, dann tun dies die Waffen: Im Kern ist das

Das Armutsviertel (Favela) ist ein optischer Höhepunkt des Spiels – ebenso wie der kurze, aber heftige Zeitlupenkampf gegen einen attackierenden Helikopter (rechts).

Die Physikroutinen in Aktion: Max stürzt schwerfällig zu Boden, die Papierstapel werden von Kugeln zerfetzt.

Spiel ein reinrassiger Third-Person-Shooter. Sie spazieren also mit Max durch linear aufgebaute Schauplätze und schießen alles nieder, was nach Ganove aussieht. Ihre Widersacher gehen dabei erstaunlich clever vor: Die KI-Knilche fallen Ihnen in die Flanke, rücken koordiniert vor und sind so treffsicher wie ein bayerischer Schützenverein. Zum Glück ist auch Mister Payne ein Meister an der Waffe – und an der Uhr. Denn auch in **Max Payne 3** kommt wieder die legendäre Bullet Time zum Einsatz: Auf Knopfdruck aktivieren Sie eine Art Zeitlupe, die das Zielen und Ausweichen deutlich erleichtert. Außerdem im Offensivarsenal: der „Shootdodge“! Hinter diesem (übrigens von Rockstar markenrechtlich geschützten!) Ausdruck verbirgt sich ein Slow-Motion-Hechtsprung, den Max in alle Himmelsrichtungen ausführen kann – und auch sollte. So hüpfen Sie beispielsweise in ein Zimmer voller Gegner hinein und verteilen noch im Anflug die ersten blauen Bohnen. Aber Vorsicht: Max fällt dank realistischer Physikberechnungen gerne mal unglücklich, bleibt an einem Stuhl hängen und plumpst wie ein Stein zu Boden. Das sieht zwar faszinierend echt aus, kann aber tödlich enden – denn schließlich warten Ihre Feinde nicht, bis der Pannenpolizist wieder aufgestanden ist. Apropos warten: **Max Payne 3** verlangt erheblich mehr taktisches Geschick von Ihnen als noch die beiden Vorgänger. Nur wer das neue Deckungssystem nutzt und sich hinter Mobiliar versteckt, hat auf Dauer eine Überlebenschance. Denn schon auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad (insgesamt gibt es fünf inklusive zweier freispielbarer) sackt Mister Payne nach wenigen Gegentreffern leblos zusammen. Klasse Idee: Sie bekommen dann stets noch eine Art Gnadenfrist – und haben knapp drei Sekunden Zeit, Ihren potenziellen Mörder im letzten Moment zu erledigen. Allerdings kostet diese Instant-Vendetta eine Dose Schmerzmittel („Painkiller“). Letztere fungieren als heilende Items: Max' Lebensenergie füllt sich – ganz altmodisch – nicht automatisch auf, Sie müssen sie durch eingesammelte Medizin wieder aufpäppeln. Keine Chance auf Genesung haben indes Ihre Widersacher: Haben Sie

Gute, alte Zeiten: Rückblenden zeigen, wie und warum Max von New Jersey nach Brasilien kam.



Die sogenannte Bullet Cam markiert das Ende einer jeden Schießerei: Sie sehen in Nahaufnahme, wie die Kugeln Ihren letzten Widersacher zerfetzen – fast schon geschmacklos.







SQUARE ENIX

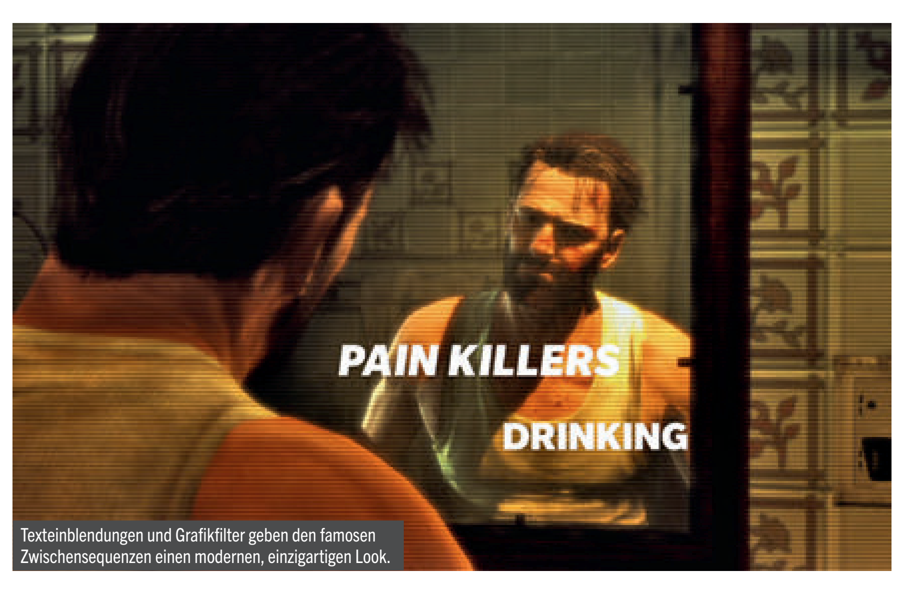
MEHR MAX: DIE MULTIPLAYER-MODI

Max Payne 3 hat als erstes Spiel der Serie einen Mehrspieler-Modus. Dieser funktioniert allerdings nur online und per LAN – konsolentypische Splitscreen-Schießereien gibt's nicht. Während Deathmatch und Team Deathmatch Standardkost liefern, ist „Payne Killer" deutlich packender: Hier schlüpfen zwei Teilnehmer in die Rollen der Helden aus der Solo-Story (Max & Passos) und kämpfen verzweifelt gegen alle anderen Online-Spieler. Ebenfalls spannend: In „Gang Wars" werden Ereignisse aus dem Solo-Modus aufgegriffen und in Multiplayer-Schlachten eingebaut – inklusive Zwischensequenzen. Unser Konsolen-Probespiel hinterließ allerdings gemischte Gefühle: Der Multiplayer wirkt hakelig und wenig einsteigerfreundlich.



den letzten Bösewicht einer Angriffswelle erledigt, so wird dies durch eine spektakuläre Kamerafahrt verdeutlicht. Diese folgt Ihrer letzten verschossenen Kugel – vom Mündungsfeuer bis zum Einschlag im Polygonkörper des jeweiligen Gegners. Makaber und unserer Ansicht nach völlig unnötig: Sie können währenddessen weiter auf den Abzug hämmern und Ihr armes Opfer quasi durchlöchern! Trotz dieses Abstechers in die Geschmacklosigkeit hat **Max Payne 3** eine USK-Freigabe ab 18 Jahren erhalten – auch dank einer minimalen Anpassung in der deutschen Version. Zivilisten sind in der hiesigen Fassung unverwundbar – was völlig in Ordnung ist und die Atmosphäre niemals stört.

Im Vorfeld war die Empörung groß: Max im sonnigen Brasilien? Mit schrillem Hawaii-Hemd und Glatze? Das geht nun wirklich nicht – dachten zumindest viele Fans. Das finale Spiel straft jedoch alle Zweifler Lügen: Atmosphärisch ist **Max Payne 3** genauso düster, genauso erbarmungslos wie die beiden vorherigen Serienepisoden – auch dank einiger schicker Rückblenden in Max' New Yorker Vergangenheit. Hinsichtlich des Leveldesigns setzt Rockstars neuester Hit gar genreweit neue Maßstäbe: Egal ob Luxusyacht, Nobeldisco oder Friedhof – nie waren Shooter-Schauplätze schicker! Der absolute Höhepunkt ist jedoch Max' Besuch in einem Armutsviertel: Die Favela wirkt unglaublich echt, man kann die Spannungen zwischen den Reichen und den Ärmsten der Armen förmlich spüren. Und wenn sich Max dann noch über seinen eigenen, völlig bescheuerten



Texteinblendungen und Grafikfilter geben den famosen Zwischensequenzen einen modernen, einzigartigen Look.

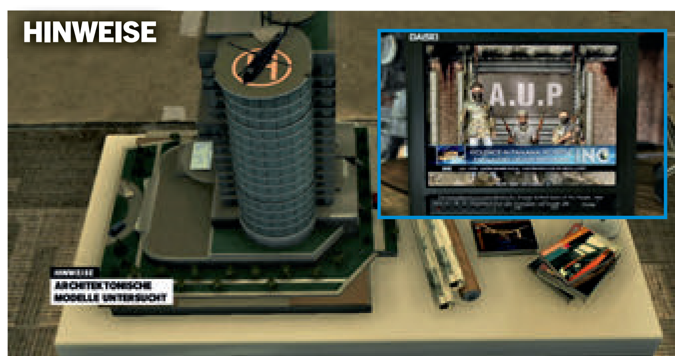
SAMMELN UND STAUNEN: DIE EXTRAS

Rockstar gibt sich viel Mühe, den linearen Solo-Modus durch einige pfiffige Boni aufzuwerten. So sind in allen Levels der Kampagne sogenannte „Hinweise" versteckt, deren Entdeckung Sie mit interessanten Storydetails belohnt. So lernen Sie beispielsweise in einer Herrentoilette einen amerikanischen Auswanderer kennen, der dann auch in späteren Missionen wieder auftaucht. Nett für Serienfans: Die typischen TV-Geräte samt irrsinnig witziger Fernsehsendungen sind auch wieder mit dabei. Außerdem liegen in abgelegenen Levelecken goldene Waffenteile herum. Sammeln Sie diese ein, so wird die Angriffskraft der jeweiligen Flinte deutlich erhöht – und zwar dauerhaft. Dieser unrealistische Effekt lässt sich auf Wunsch aber auch jederzeit abschalten. Pflicht sind hingegen die „Grinds" genannten Mini-Achievements: Haben Sie zum Beispiel 100 Gegner mit einem Beinschuss erledigt, leuchtet am unteren Bildrand eine entsprechende Medaille auf. Dies funktioniert auch in den beiden freischaltbaren Extramodi: „Score Attack" und „Eine Minute in New York". Bei Ersterem erhalten Sie für Abschüsse Punkte, bei Letzterem bekommen Sie für jeden erledigten Gegner Zeitboni gutgeschrieben – unterhaltsam und motivierend.









Touristenlook lustig macht, fühlt man sich wie in einem guten alten Bruce-Willis-Streifen. Überhaupt macht **Max Payne 3** an jeder Ecke klar, dass es ein Hollywood-Film zum Mitspielen sein will: Das ist typisch Rockstar, dürfte aber auch für Irritationen sorgen. Denn knapp ein Drittel der Spielzeit verbringen Sie damit, die brillant gemachten Zwischensequenzen anzuschauen. Die Entwickler streuen zwar immer wieder kurze, interaktive Zeitlupen-Sequenzen ein, spielerische Freiheit sieht aber anders aus. Fast schon störend gleichförmig ist hingegen der Rhythmus des Spiels: Videoschnipsel, Ballerei, noch ein Videoschnipsel, noch eine Ballerei ... Rockstar hat es hier eindeutig versäumt, einige ruhigere, innovativere Spannungsmomente einzubauen. So wird das Action-Festival gegen Ende etwas vorhersehbar. Zumal einige alberne Bosskämpfe (Stichwort: „Gepanzerter Typ mit Riesenkanone") so gar nicht ins Bild des ansonsten um Authentizität bemühten Thriller-Dramas passen wollen. Ist **Max Payne 3** deshalb eine Enttäuschung? Nein, es ist fantastisch. Aber es hätte eben noch genialer sein können. Und vielleicht bügelt die PC-Umsetzung ja einige Schwächen der Konsolenfassungen wieder aus!

FAKTEN



GENRE:
Action
ENTWICKLER:
Rockstar Studios
PUBLISHER:
Rockstar Games
TERMIN:
1. Juni 2012

- Erster Teil der Serie, der nicht von Remedy entwickelt wurde.
- Rockstar verlegt das Geschehen von New Jersey nach Brasilien
- Neuer Mehrspieler-Modus
- Deckungssystem sorgt für taktische Schießereien
- Kein freies Speichern, dafür fair gesetzte Rücksetzpunkte

„Strammer Max: Trotz der Veränderungen eine würdige Fortsetzung!" *Thorsten Küchler*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Mitte Mai konnten wir sowohl die Review- als auch die Verkaufsfassung für die PlayStation 3 komplett durchspielen. Zudem haben wir den Online-Modus zwei Tage lang im laufenden Betrieb ausprobiert.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Unglaublich stilvoll inzenierte Schießereien
- \+ Die aggressive, clevere Gegner-Intelligenz sorgt für authentische Gefechte und enorm viel Spannung.
- \+ Exzellent gemachte Zwischensequenzen, die sämtliche Ladezeiten überspielen.
- \+ Düstere Story mit vielschichtigen Charakteren
- − Bekommt Rockstar die PC-Umsetzung sauber hin?
- − Bleibt der Mehrspieler-Modus auch nach längerer Zeit so sperrig und gewöhnungsbedürftig?
- − Hier gibt es wenig Hoffnung: An der allgemeinen Innovationsarmut dürfte sich nichts mehr ändern.

WERTUNGSTENDENZ 0



100

Gebrochene Helden sind genau mein Ding – vor allem dann, wenn sie sich durch ein solches Action-Meisterwerk kämpfen. Keine Frage: Was Rockstar hier in Sachen Inszenierung abfeuert, ist im Shooter-Genre konkurrenzlos. Umso ärgerlicher, dass einige spielerische Details „nur" gut und nicht überragend sind. Warum kann Max beispielsweise keine Granaten werfen, während seine Widersacher munter Sprengsätze abfeuern? Und warum sind sämtliche Waffen mit Laservisier völlig unbrauchbar? Zudem hätte ich mir mehr Ideenreichtum gewünscht, denn irgendwie hat man das dann doch alles schon mal gesehen – nur eben nicht so schick und cool verpackt. Allen Serienfans sei an dieser Stelle aber versichert: **Max Payne 3** setzt die einzigartige Reihe gebührend fort – es geht zwar moderne Wege, behält die wichtigsten Zutaten seiner Vorgänger aber bei.



Schwerer Beschuss wie von diesem Jeep-Geschütz nagelt Ihre Spielfigur in ihrer Deckung fest – auch im Mehrspielermodus.

WARUM KEIN TEST?

Ganz einfach: Weil die PC-Testfassung des neuen **Ghost Recon** nicht rechtzeitig in der Redaktion eintraf. Wir sammelten daher mit Xbox-360- und PS3-Versionen unsere Spieleindrücke. Einschätzen können wir das Spiel daher sehr gut. Einzig den Guerilla-Koop-Modus (siehe S. 77) konnten wir bisher noch nicht ausprobieren.

Ghost Recon: Future Soldier

Von: Sebastian Stange / Toni Opl

Schöner Mix aus Taktik-Shooter und Ballerspiel – mit einer Prise Zukunftsmusik!

Es ist ein eigenwilliges Shooter-Erlebnis, das uns Ubisoft im neuen **Ghost Recon: Future Soldier** präsentiert. Denn im Spielverlauf des Taktik-Shooters haben Sie es mit allerlei Zukunfts-Technologien zu tun: Tarnanzüge, Flugdrohnen, Robo-Schreiter und Sensor-Granaten. Wer unsere Vorschau zu **Call of Duty: Black Ops 2** weiter vorn im Heft gelesen hat, mag jetzt vielleicht Parallelen ziehen. Doch anders als bei Activisions Action-Orgie geht es in **Ghost Recon** deutlich gemächlicher zu. Es wird zwar auch geballert, doch all Ihr Equipment sowie die teils knackig schweren Bonus-Herausforderungen für die Solo-Missionen verlangen behutsames Vorgehen.

Die Handlung dreht sich um die genretypischen Terroristen, die sich mit einer ebenso genretypischen Spezialeinheit auf weltweiten Schauplätzen ein Katz-und-Maus-Spiel liefern. Es verschlägt Sie im Spielverlauf in ein sambisches Flüchtlingslager, auf eine arktische Forschungsstation oder an Bord russischer Ölbohrschiffe. Immer wieder gibt es dabei toll orchestrierte, effektvolle Action-Szenen, etwa wenn Sie eine Zielperson hinter sich herzerren, während Sie mit einer Pistole auf angreifende Gegner ballern und die Kamera wild um das Geschehen fährt. Das sind tolle Momente, sie werden allerdings mit einem recht linearen Spielverlauf erkauft. Immerhin: Oft steht Ihnen innerhalb einzelner Areale frei, wie Sie eine Situation angehen. Echtes Sandbox-Gameplay, also die Möglichkeit, den kompletten Missionsverlauf selbst zu bestimmen, gibt es aber nicht. Und das ist schon ein wenig schade. Denn innerhalb der erfreulich großen Levels werden Feindkontakte immer nur häppchenweise präsentiert. Innerhalb eines solchen Häppchens haben Sie dann aber immerhin viele interessante Möglichkeiten.

Die futuristischen Kampftaktiken Ihres Vier-Mann-Teams sind wirklich unterhaltsam und erfreulich unverbraucht. Sie werfen etwa Sensor-Granaten, um Gegner im Voraus zu erspähen oder nutzen eine



DER MEHRSPIELERMODUS

Wir schlichen während der Beta-Phase regelmäßig durch die Einsatzgebiete und haben reichlich Informationen über den Online-Part zusammengetragen.

Ubisoft präsentierte innerhalb der Testphase zwei Spielmodi. Der Erste nennt sich „Konflikt“ und konfrontiert Sie mit dynamisch wechselnden Einsatzzielen. Dadurch verlagert sich das Kampfgeschehen ständig an einen anderen Fleck der Map. Mal nehmen Sie am Rand der Karte einen Sensor ein, mal verteidigen Sie im Zentrum ein Munitionsdepot und mal eskortieren Sie einen verbündeten VIP, während Sie gleichzeitig einen feindlichen Informanten eliminieren müssen. Spannend!

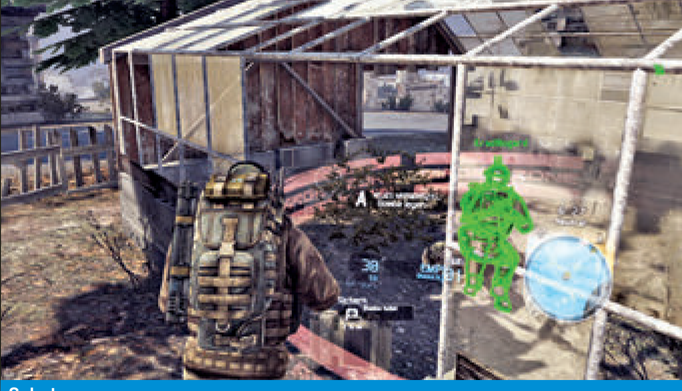
Im „Sabotage“-Modus hingegen gilt es, eine in der Mitte der Map platzierte Bombe in den eigenen Besitz und dann im gegnerischen Lager zur Detonation zu bringen. Der Knackpunkt: Wer den explosiven Aktenkoffer bei sich trägt, kann sich nur noch langsam fortbewegen und mit einer Pistole zur Wehr setzen. Man ist in dem Moment also noch mehr als sonst auf die Hilfe seiner Kameraden angewiesen.



Lückenlose Überwachung
Den Aufklärungs-Gadgets kommt auch im Online-Modus eine tragende Rolle zu. Speziell die Drohne kann Ihrem Team einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Werden aus der Luft erfasste Feinde von Ihrem Team erledigt, erhalten Sie deutlich mehr Erfahrungspunkte als für einen normalen Kill.



Konflikt
Wir haben das Gebiet um den EMP-Sensor vorerst von Feinden gesäubert. Jetzt gilt es, den Sensor zu aktivieren. Während dieses Vorgangs sind wir komplett wehrlos und auf den Schutz durch unsere Teamkameraden angewiesen.



Sabotage
Zusammen mit einem Kollegen sind wir im feindlichen Zielgebiet angekommen. Jetzt müssen wir nur noch die Bombe aktivieren und dann den Gegner daran hindern, die Ladung vor der Explosion zu entschärfen.

DER GUERILLA-MODUS: KOOP VS. KI

Nicht nur die Kampagne ist kooperativ spielbar. Im Guerilla-Modus erledigen Sie mit Ihren Online-Mitspielern immer heftigere Gegnerwellen.

In diesem kooperativen 4-Spieler-Modus gilt es, 50 immer stärker werdende, aus KI-Gegnern bestehende Angriffswellen abzuwehren. Zwischen den Wellen ist kurz Zeit, um Nachschub aufzusammeln. Nach 45 Sekunden rückt die nächste Welle an. Nach einigen überstandenen Angriffen dürfen Sie außerdem eine Belohnung auswählen, etwa ein aufstellbares Geschütz, einen Luftschlag oder Unsichtbarkeit für eine gewisse Zeit. Oder aber Sie heben sich die Belohnung auf, um sie beim nächsten Mal in einer stärkeren Variante einzusetzen. Reizvoll ist außerdem, dass Sie nicht nur defensiv ballern. Alle zehn Wellen ändert sich die Position des Gegner-Hauptquartiers, das dann zunächst schleichenderweise erobert werden will. Und jede zehnte Welle ist besonders stark, dann treffen sogar Gegner-Fahrzeuge ein. Mit seinen vier Maps scheint der Guerilla-Modus eine willkommene Dreingabe zum **Future Soldier**-Gesamtpaket zu sein.



▲ Zum Start der Runde müssen Sie zunächst das Gegner-Hauptquartier einnehmen – schleichend!

◀ Um die Gegner abzuwehren, verlassen Sie sich auf das gelungene Deckungssystem des Spiels. Per Tastendruck sprinten Sie blitzschnell von Deckung zu Deckung.



Die Flugdrohne (als schwarzer Schatten unten sichtbar) erlaubt das Aufspüren von Gegnern.

Es geht nicht immer taktisch zu. Manchmal – wie in dieser Straßenschlacht – müssen Sie offensiv agieren.

Röntgen- oder Thermo-Kamera. Sie können eine Flugdrohne über den Gegnern schweben lassen und damit Ziele für Ihre Kameraden markieren. Die beherrschen – sofern unentdeckt – sogar einen richtig coolen Trick: gleichzeitiges Feuern. Sie markieren bis zu vier Ziele und wenn alle Soldaten ihr Ziel im Visier haben, werden alle Schüsse gleichzeitig abgefeuert, sobald Sie den Befehl geben. Es ist wirklich eindrucksvoll, ja fast schon gespenstisch, wie effektiv diese Taktik ist. Ganz zu schweigen davon, dass Sie in allen Missionen einen Tarnanzug tragen, der Sie und Ihre Teammitglieder praktisch unsichtbar macht. Allerdings lauern gerade im späteren Spielverlauf teils enorme Gegnermassen. Da reichen diese Tricks allein nicht aus.

Bei der Konsolenfassung ist jede Taste des Controllers teils mit mehreren Funktionen belegt. Das ist ganz schön kompliziert und obendrein recht fehleranfällig. In manchen Situationen genügt ein falscher Tastendruck, um vom Gegner entdeckt zu werden. Das nervt! Nach etwas Übung kamen wir zwar gut damit klar, aber hoffentlich fällt die Steuerung mit Tastatur und Maus robuster aus.

Grafisch wirkt Ghost Recon: Future Soldier sehr gelungen. Selbst auf der betagten Konsolenhardware wirken Charaktere, Effekte und Animationen klasse. Auch die Umgebungen sind detailreich gestaltet und in jeder der zwölf Missionen erwartet Sie eine andere Farbpalette. Vom Grün-Braun des Niger-Ufers bis zum Weiß-Blau der Arktis. Die allerlei ins Spiel eingeblendeten Infos mit ihrem Digital-Look – am auffälligsten sind da die leuchtenden Ringe um die Waffen – muss man mögen. Immerhin sind derlei Optik-Spielereien nie wirklich störend. Auch akustisch macht die Konsolenfassung eine sehr gute Figur: Tolle Effekte, solider Soundtrack und ordentliche Sprecher. Wir sind gespannt, inwiefern die Entwickler Gebrauch von der PC-Hardware machen. Multicore-CPU-Support für bis zu sechs Hardware-Threads und Direct-X-11-Optik wurden uns bereits versprochen.

Die Solo-Kampagne hat uns trotz kleiner Frustmomente und der recht formelhaften Story wirklich Spaß gemacht. Weil die Einsätze toll inszeniert sind, ohne dass dabei zu dick aufgetragen wird. Weil die Feindbegegnungen sehr intim und mitreißend wirken und weil der Einsatz der Zukunfts-Gadgets frischen Wind ins Genre bringt. Dank teils knackiger Bonusaufgaben ist ein gewisser Wiederspielwert gegeben. Doch sein volles Potenzial spielt das neue **Ghost Recon** ohnehin erst online aus. Nicht umsonst ist die Solo-Kampagne – die Sie übrigens auch kooperativ mit bis zu drei Online-Mitspielern angehen können – erst der zweite Punkt im Hauptmenü. Ganz oben steht der Mehrspielermodus. In den Sechs-gegen-sechs-Matches geht es ebenso taktisch und intim wie in der Kampagne zu. Mehr zum vielversprechenden Multiplayer sowie zum kooperativ spielbaren Guerilla-Modus erfahren Sie auf Seite 77.

Wer gern spektakulär ballert, wird hier sicher glücklich. Wer gerne taktiert, tüftelt und schleicht, der wird es ebenfalls. Beide Parteien müssen aber gewisse Kompromisse machen, denn **Ghost Recon: Future Soldier** sitzt irgendwie zwischen den Genre-Stühlen. Aber als schlimm empfinden wir das nicht, schließlich hebt das den Titel klar von seinen Genrekollegen ab. Er bietet mit etwa zwölf Stunden Solo-Spielzeit einen ordentlichen Umfang und verspricht, im Online-Modus lange Spaß zu machen. Keine schlechten Aussichten, oder?

FAKTEN



GENRE:
Taktik-Shooter
ENTWICKLER:
Ubisoft
PUBLISHER:
Ubisoft
TERMIN:
14. Juni 2012

- Taktik-Shooter mit Zukunftssetting
- Story solo oder kooperativ spielbar
- Zusätzlicher Wave-Killing-Koop-Modus und Mehrspielermodus
- Unterhaltsamer Mix aus Taktik und spektakulär inszeniertem Geballer
- Banale Story, dafür abwechslungsreiche Einsätze in der ganzen Welt.

„Ein erfrischend eigenwilliger Mix aus Taktik und Spektakel!"

Sebastian Stange

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten **Ghost Recon: Future Soldier** auf Xbox 360 im Schwierigkeitsgrad Veteran (mittel) durch, probierten es kurz auf PS3 aus und nahmen obendrein an der Mehrspieler-Beta für PS3 teil – einen Nachmittag lang.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ＋ Die Kampagne unterhält dank cooler Gameplay-Elemente, abwechslungsreicher Missionen und optionaler Ziele.
- ＋ Die Tatsache, dass der Titel den Spieler (wirklich) fordert, motiviert Sie hoffentlich genauso sehr wie uns!
- ＋ Die Optik sollte auf dem PC noch einmal eine Ecke schärfer, detailreicher und sauberer wirken.
- ＋ Dank der zwei Koop-Spielarten sowie des komplexen Mehrspielermodus sollte der Titel online lange Spaß bringen.
- − Hoffentlich fällt die PC-Steuerung präzise aus!
- − Finden sich langfristig genug Online-Spieler? Und wird der Mehrspieler-Modus von Ubisoft entsprechend gepflegt?

WERTUNGSTENDENZ 0  100

Ich habe beim Spielen von **Future Soldier** oft und laut geflucht. „Mist! Ich bin schon wieder entdeckt worden? Da war noch eine Wache? Oh nee!" Aber ich spielte dennoch gern weiter. Diesmal würde ich die Wache nicht übersehen, mir vielleicht einen anderen Laufweg überlegen. Schön, wenn ein Spiel es einem nicht zu leicht macht! Und schön, wenn auch der zehnte Bildschirmtod nicht zum Frustmoment, sondern zur Motivation wird, es besser zu machen. Ich war jedenfalls prima unterhalten – besser, als ich ursprünglich hoffte. Ob Sie es auch sind, hängt vor allem von Ihren Spielgewohnheiten ab. Wer sonst nur **Call of Duty** zockt, dürfte sich hier etwas vor den Kopf gestoßen fühlen. Denn einfach nur drauflos zu rennen und auf alles zu ballern, was sich bewegt, bringt hier herzlich wenig. Und je länger ich drüber nachdenke, desto besser finde ich das!


JEDES SPIEL EIN TREFFER!
Zielsicher
zum passenden Spiel!
REMANUM
GREPOLIS
ELSWORLD
MYSTICAL LAND
BATTLESTAR GALACTICA
REBORN HORIZON
REBORN HORIZON
JETZT GRATIS-ITEMS SICHERN!
ALLES ZU REBORN HORIZON UND ANDEREN TOP-BROWSERGAMES AUF
browserhits.de
JEDES SPIEL EIN TREFFER!

! WARUM KEIN TEST?

Uns stand eine Xbox-360-Preview-Fassung des Spiels zur Verfügung, die eine nahezu vollständige Einzelspielerkampagne enthielt. Lediglich einige der letzten Levels wurden uns vorenthalten. Für unseren Test (vermutlich im nächsten Heft) spielen wir natürlich die PC-Fassung durch.

Spec Ops: The Line ist in erster Linie ein klassischer, gut gemachter Deckungs-Shooter. Harte Feuergefechte bestimmen den Spielablauf.

Spec Ops: The Line



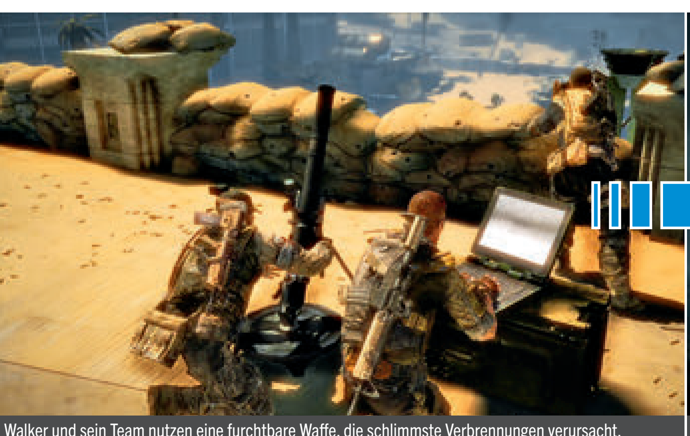
Von: Felix Schütz

Ein Höllenritt durch die Ruinen Dubais – typisches Militärgeballer oder cleveres Anti-Kriegsspektakel?

Der erste Eindruck täuscht: **Spec Ops: The Line** ist zwar ein Kriegsshooter, aber sicherlich kein **Call of Duty**-Abklatsch. Schon das Setting ist ungewöhnlich: **The Line** spielt in Dubai, hier in einer fiktiven, ausgeschmückten Variante. Die prachtvolle Wüstenmetropole ist sechs Monate vor dem Beginn der Handlung in einem gewaltigen Wüstensturm untergegangen. Als es jedoch Hinweise auf Überlebende in den Trümmern gibt, wird ein dreiköpfiges Team aus Delta-Force-Soldaten ausgesandt, um die halb im Sand vergrabene Stadt zu durchkämmen und die Menschen nach Hause zu bringen. Der Beginn eines Höllenritts, der die Protagonisten weit über ihre moralische Grenzen treibt.

Für die düstere Story hat sich der Berliner Entwickler Yager von der berühmten Erzählung **Herz der Finsternis** inspirieren lassen, die schon dem Film **Apocalypse Now** zugrunde lag. Während der Protagonist des Spiels die stimmungsvolle Kulisse voller halb zerfallener Wolkenkratzer und farbenfroher Ruinen erforscht, taucht er immer tiefer in einen Strudel aus Gewalt und Wahnsinn ab. Von patriotischem Gehabe fehlt bald jede Spur, schon weil man hier keine Jagd auf islamistische Terroristen oder Nazis macht, sondern gegen Soldaten des US-Militärs kämpft. So wirbelt Yager das typische Gut-Böse-Klischee moderner Kriegsshooter durcheinander.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Captain Walker; an seiner Seite sind zwei KI-gesteuerte Kameraden. Wenn sie nicht gerade die Story über Dialoge und Cutscenes vorantreiben, liefern sich die Helden von früh bis



Walker und sein Team nutzen eine furchtbare Waffe, die schlimmste Verbrennungen verursacht.



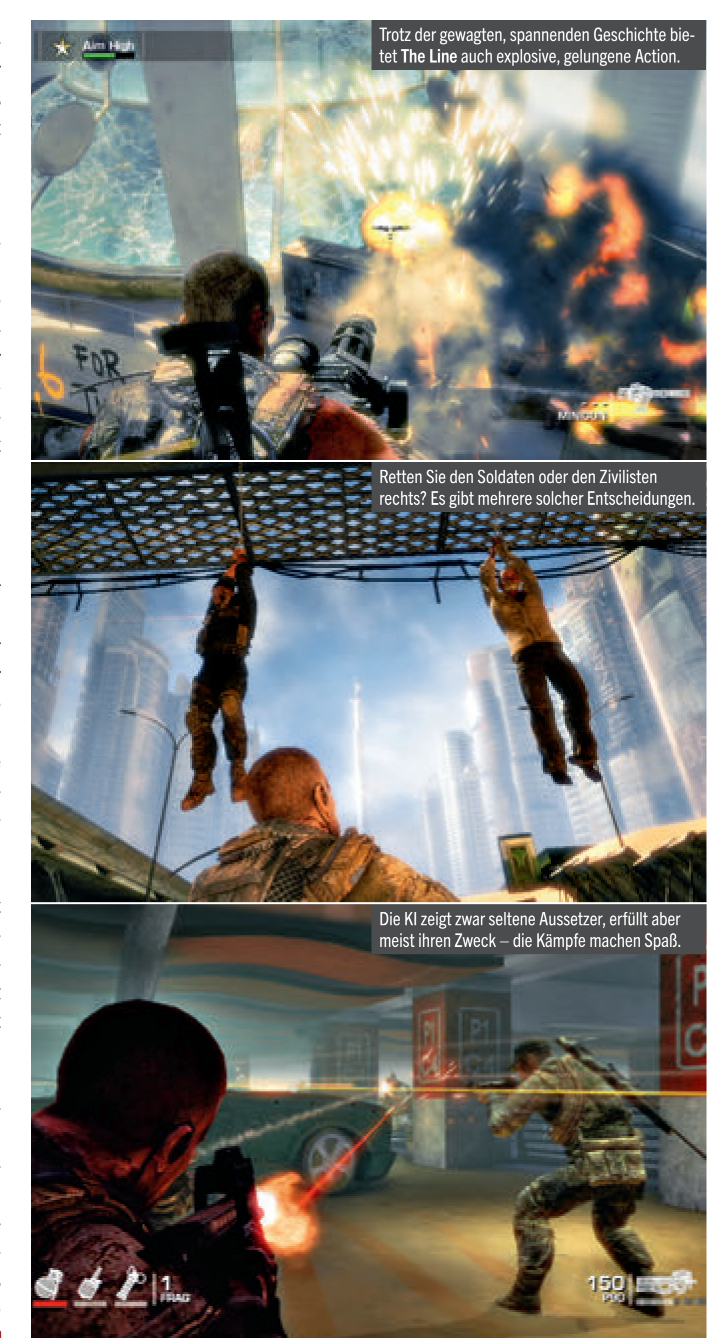
Kurz darauf sehen die „Helden" die Folgen ihres Angriffs – kein Erfolgserlebnis, sondern blankes Grauen.

spät Feuergefechte mit den Gegnern. In dieser Hinsicht gibt sich der Deckungs-Shooter grundsolide. Walker verkraftet nur wenige Treffer, darum muss er Schutz suchen, die Umgebung nutzen und sich seine knappe Munition einteilen. Den KI-Begleitern darf man keine Befehle geben, einzig Ziele lassen sich für die Kameraden markieren – das ist okay, denn in den meisten Fällen arbeitet die KI ganz ordentlich. Nur hin und wieder stürmen die Kollegen auch mal blindlings vor oder ein Gegner latscht stur in Walkers Gewehrfeuer. Nicht ideal, aber verschmerzbar.

Nur selten darf man die Umgebungen taktisch nutzen, etwa indem man die Glasdecke kaputt schießt und die Gegner darauf in die Tiefe stürzen lässt. Noch seltener kann man auch Wände zu Bruch bringen, sodass große Mengen Wüstensand ins Gebäude drängen und die Feinde einfach unter sich begraben – alles streng vorgeskriptet. Das lineare Leveldesign bietet keinerlei Raum für Erkundungen, doch immerhin gibt's hin und wieder die Möglichkeit, leise vorzugehen und Gegner schleichend auszuschalten. Zudem kitzeln die Entwickler überraschend abwechslungsreiche Umgebungen aus ihrem Setting heraus, darum fühlt sich der Wüstentrip vielfältiger an, als er eigentlich ist.

Das Besondere an The Line ist seine ernste, harte Story. In einer Szene nutzen Walker und sein Team etwa eine besonders scheußliche Waffe, die Menschen bei lebendigem Leib verbrennt. Dazu lenkt man die Geschosse zunächst in typischer **Call of Duty**-Manier ins Ziel, ein entmenschlichter, mechanischer Vorgang, der wie ein sinnloses Minispiel wirkt. Danach aber wird Walker erbarmungslos mit den Folgen seines Handelns konfrontiert: Er bekommt die Grausamkeit der Waffe vor Augen geführt und muss erkennen, dass im Krieg nicht nur Soldaten zu Schaden kommen – Yager inszeniert diese Lehrstunde mit knallharten Szenen, einem Schlag in die Magengrube gleich, der jedes Erfolgserlebnis wegwischt. Man fühlt sich nicht länger wie ein Held, sondern wie ein Täter – so entfaltet **Spec Ops** eine unbequeme, selbstkritische Wirkung und geht damit fast schon als Anti-Kriegsspiel durch. Selten kann der Spieler auch moralische Entscheidungen treffen – in einer Szene muss man wählen, ob man lieber einem Soldaten oder einigen Zivilisten das Leben rettet. Solche Szenen beeinflussen zwar nicht den Spielverlauf, verfehlen aber ihre unbehagliche Wirkung nicht. Sie stehen in hartem Kontrast zu den wild inszenierten Kampfszenen, die oft von Rockmusik und derben Flüchen untermalt sind. Eine gewagte Gratwanderung, die dem mündigen Spieler mehr abverlangt als nur einen schnellen Abzugsfinger. Davon bleibt auch der Held des Spiels nicht unberührt: In den späteren Levels ist Walker vom Erlebten gezeichnet, er wirkt kaltherzig, Abschüsse kommentiert er hasserfüllt. Keine Frage, das Spiel überschreitet moralische Grenzen. Die USK jedoch hat die selbstkritische Note des Spiels erkannt und ihm eine Freigabe ab 18 Jahren erlaubt – und zwar ungeschnitten.

Das Spiel bietet neben der Kampagne auch einen typischen Mehrspielermodus – den schauen wir uns im nächsten Heft an, wenn der finale Test der PC-Fassung ansteht.



Trotz der gewagten, spannenden Geschichte bietet **The Line** auch explosive, gelungene Action.

Retten Sie den Soldaten oder den Zivilisten rechts? Es gibt mehrere solcher Entscheidungen.

Die KI zeigt zwar seltene Aussetzer, erfüllt aber meist ihren Zweck – die Kämpfe machen Spaß.

FAKTEN



GENRE:
Action

ENTWICKLER:
Yager Development

PUBLISHER:
2k Games

TERMIN:
29. Juni 2012

- Düstere Geschichte über Gewalt, Krieg und Wahnsinn in einem fiktiven, zerstörten Dubai
- Grundsolider Deckungsshooter ohne spielerische Überraschungen
- Die Unreal Engine 3 sorgt für grafisch aufwendige Umgebungen.
- Klassenbasierter Mehrspielermodus
- Ungekürzt und ab 18 Jahren

„Hart, kontrovers, gelungen – ein Shooter der anderen Art."

Felix Schütz



WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten eine Preview-Version auf Xbox 360 fast vollständig durch. Der Multiplayer-Modus war in dieser Fassung noch nicht enthalten, außerdem fehlten noch die letzten paar Levels der Kampagne.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Spannende, todernste Story, die den Spieler mit moralisch verzwickten, schwierigen Fragen konfrontiert
- ➕ Dubai bietet ein erfrischendes Setting und ist grafisch liebevoll und detailreich umgesetzt.
- ➕ Die Shooter-Mechaniken sind altbewährt und bieten nichts Neues, funktionieren aber gut – die Kämpfe machen Spaß.
- ➖ Hat die PC-Fassung technisch mehr drauf? Die Xbox-360-Fassung ist schön, zeigt aber auch viele Matsch-Texturen.
- ➖ Bleibt Yager konsequent und vermeidet ein „Happy End"?
- ➖ Wie soll sich der Mehrspielerpart von der Konkurrenz abheben? Wüstensand allein reicht als Neuerung nicht aus!

WERTUNGSTENDENZ 0 **79-85** 100

Gäbe es in diesem Spiel etwas zu lachen, wär's mir vermutlich im Hals stecken geblieben. **Spec Ops: The Line** ist ein Höllenritt, so bitter, dass mich das anfängliche (und mir herzlich verhasste) Militärgehabe überhaupt nicht mehr gestört hat. Vielmehr hat mich **The Line** mit seiner ordentlichen Story, den unbequemen Dialogen und einigen schockierenden Szenen überrascht: Endlich mal ein Spiel, das sich nicht im üblichen Hurra-Patriotismus und in kitschigen Feindbildern verliert! Aber, auch das muss man sagen, als Plädoyer gegen den Krieg geht dieser Shooter mit seinen harten Gitarrenriffs und seiner derben Sprache für mich nicht durch – dafür ist er noch zu sehr Spiel und zu wenig kritischer Kommentar. Sei's drum, dieser Wüstentrip hebt sich spürbar vom **Call of Duty**-Einerlei ab und bietet natürlich auch gut inszenierte, routinierte Action – alles in allem habe ich es wirklich gern gespielt.

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Hat 'nen Vogel:
Genauer gesagt, zwei. Die beiden fluffigen Amselküken unterm Schlafzimmerfenster waren Alarmanlage und 5-Uhr-morgens-Wecker in einem. Inzwischen sind sie ausgeflogen.
DoctorHouse:
heißt ihr **Diablo 3**-Hexendoktor. Zur Auswahl standen noch DoctorAlban und DoctorOetker.
Hofft:
auf viele neue PC-Spiele zur E3 (findet in der ersten Juni-Woche in L. A. statt).

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



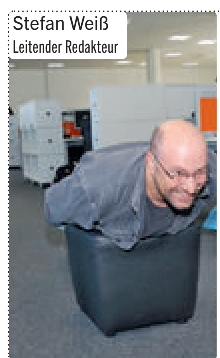
Hat in Amerika gelernt:
dass es Hackfleisch-Burritos gibt, die mehr Kallorien haben, als ein Mitteleuropäer durchschnittlich im Jahr zu sich nimmt.
Und außerdem:
dass es irgendwie cool ist, in einem protligen Rapperauto durchs nächtliche San Francisco zu brettern.
Und dann noch:
dass es in Belgien extrem coole Journalisten gibt! Grüße deshalb an den guten Ralph (siehe Bild links) – meinen Benelux-Buddy!

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



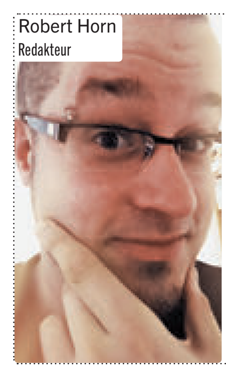
Freut sich auf die E3:
… weil man bei der Spielemesse in drei Tagen mehr Spiele sieht, als mancher Zocken in seinem ganzen Leben. Anstrengend, aber schön!
Freut sich noch mehr:
… auf seinen USA-Urlaub, der direkt nach der Spielemesse E3 beginnt, und hat etwas Mitleid mit den Kollegen, die seine Nacharbeiten übernehmen müssen.
Spielt:
Außer **Diablo 3** momentan nicht viel anderes. Surprise!

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



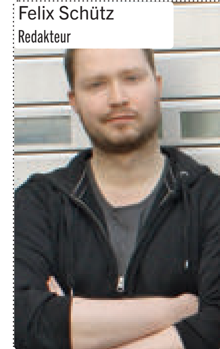
Schmökert endlich:
abends auf der Couch in den dicken Wälzern der **Game of Thrones**-Saga.
Hält sich noch zurück:
was den Trubel um Blizzards **Diablo 3** angeht. Bis zum privaten Spielstart hat sich der Rest der Redaktion wahrscheinlich schon 20-mal durchgeschnetzelt.
Verabschiedet sich:
für einen Monat aus privaten Gründen aus dem Redaktionsleben und hofft, danach wieder gesund durchstarten zu können.

Robert Horn
Redakteur



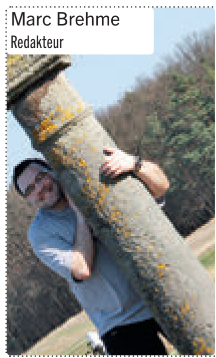
Legt das Lichtschwert weg:
The Old Republic war dann wohl doch ein Schuss in den Ofen. Schade, ich wollte es wirklich mögen. Aber dafür ist der Endgame-Inhalt zu mager. Das nervt, Leute.
Freut sich auf die Zukunft:
Wenn dieses Heft erscheint, habe ich **Max Payne 3** hoffentlich schon durchgespielt und rocke mit einem Barbaren durch **Diablo 3**.
Macht ganz kleine Schritte:
in **Eve Online**. Das hält mich irgendwie fest, auch wenn es zäh wie Zement ist.

Felix Schütz
Redakteur



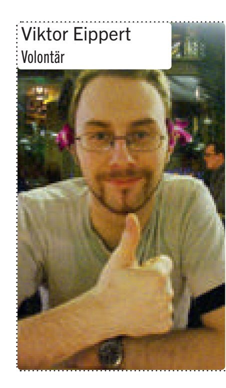
Spielte:
Botanicula, **The Walking Dead**, **Insanely Twisted Shadow Planet**, **Endless Space** (Alpha-Version), **Risen 2**, **The Witcher 2 Enhanced Edition**, **Spec Ops: The Line** (Preview-Version), **Torchlight 2** (Beta-Version), **Uncharted 3** (PS3) und **Cafeteria Nipponica** (Android)
Spielt seitdem vor allem:
Diablo 3 – mal sehen, wie lange es mich fesseln wird!
Ist trotzdem erleichtert:
dass die Jahre des Wartens auf **Diablo 3** vorbei sind.

Marc Brehme
Redakteur



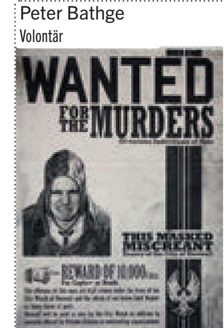
Suchte am 14. Mai:
verzweifelt einen Filter für die geschätzt 17 Quadzillarden Foto-Statusmeldungen „Mein **Diablo 3** ist endlich angekommen!!!"
Spielt:
neben (natürlich!) **Diablo 3** und **Max Payne 3** weiterhin auch **Skyrim** und **Risen 2** – mit vielen Mods. Außerdem holt er auf dem neuen Android-Tablet auch endlich alle **Angry-Birds**-Teile nach.
Freut sich:
auf seinen Berlin-Trip mit Musical-Besuch im Juni.

Viktor Eippert
Volontär



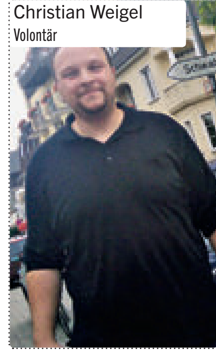
Bricht eine Lanze für:
die Belgier bei den Larian Studios. Es ist wirklich schön zu sehen, wenn sich ein altgedientes Studio ohne Publisherdruck so richtig kreativ austoben kann.
Spielte in letzter Zeit:
dreimal so viel, wie hier reinpassen würde. Zum Beispiel: **Civ 5 God & Kings** (Preview-Version), **ME 3**, **Titan Attacks**, **Tales of Vesperia** (360), **Atelier Meruru** (PS3), **Red Dead Redemption** (PS3), **Anno** (NDS), **Jeanne d'Arc** (PSP), **Disgaea 3** (Vita).

Peter Bathge
Volontär



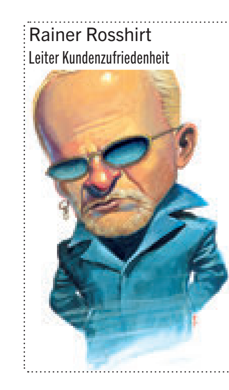
Ist begeistert:
von seiner jüngst erworbenen PS3 und den Sony-Exklusivspielen. Bisher abgehakt: **Killzone 2**, **Uncharted 1-3** und **Resistance: Fall of Man**.
Bleibt dem PC aber treu:
mit **The Witcher 2** (superschön), **Rayman Origins** (superschwer), **Botanicula** (supersüß), der **Torchlight 2**-Beta (superspaßig) und **Diablo 3** (supersuper).
Meldet sich im Juni:
von der E3 in Los Angeles. Das wird genial!

Christian Weigel
Volontär



Wollte:
dank Rob Horns mitreißender Weltraumabenteuer-Geschichten bei **Eve Online** mitmachen. **Diablo 3** beendete das Vorhaben, bevor **Eve** aus den Startlöchern kam.
Hört seit einigen Wochen:
die Melodie „From the Halls of Montezuuuma to the Shores of Tripoliii": Die Hymne der US-Marines, die Peter am Arbeitsplatz gegenüber oft gedankenverloren summt.
Sucht nach:
einem Anti-Ohrwurm-Helm.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Fragt sich:
warum jemand freiwillig mit einer Fleischwurst um den Hals herumlaufen möchte.
Denkt sich:
dass nur der Wunsch nach vierbeinigen Freunden dahinterstecken kann.
Ärgert sich:
Über unkontrollierte und hemmungslos marodierende Natur im Garten.
Verspricht:
im nächsten Monat an dieser Stelle einmal etwas wirklich Interessantes zu schreiben.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Empfiehlt:
zum Auftakt der Reihe zu unserem 20. Jubiläum den Beitrag „Die Anfänge der PC Games" auf der DVD! Sie werden Schockierendes (Stichwort „Seidenschal") über die Erstausgabe Ihres Lieblingsmagazins erfahren!
Verweilt im Urlaub:
Dieses Jahr geht es an den Bodensee, die Locations des ARD-Tatorts auskundschaften! Sehr erholsam!
Guckt:
Die tolle Serie **Community**. Aber nur auf Englisch!

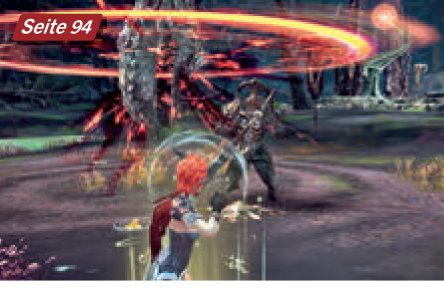
TOP-THEMEN

ACTION-ROLLENSPIEL
DIABLO 3


Seite 84

Kaum ein anderes PC-Spiel wurde jemals so sehnsüchtig erwartet: Begleitet von einem beispiellosen Hype hat Blizzards Action-RPG die Gemüter erhitzt, Server überlastet und Redakteure wie Fans begeistert. In unserem zehnseitigen Test fühlen wir **Diablo 3** auf den Höllenzahn und werten erste Lesermeinungen aus.

ONLINE-ROLLENSPIEL
TERA


Seite 94

Noch ein Asia-Grinder? Gibt's von denen nicht schon genug? Unser Test zu **Tera** zeigt: Dank coolem Kampfsystem bietet das Online-Rollenspiel mehr als viele seiner Genre-Konkurrenten.

INHALT

Action
Binary Domain 108
Iron Front: Liberation 1944 100
Resident Evil:
Operation Raccoon City 106
Sniper Elite V2 115
Street Fighter X Tekken 107
Tribes: Ascend 98

Adventure
Botanicula 114
The Walking Dead: Episode 1 –
A New Day 110

Rennspiel
Dirt Showdown 104

Rollenspiel
Diablo 3 84
Tera 94

Strategie
Warlock: Master of the Arcane 102
Toy Soldiers 112

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

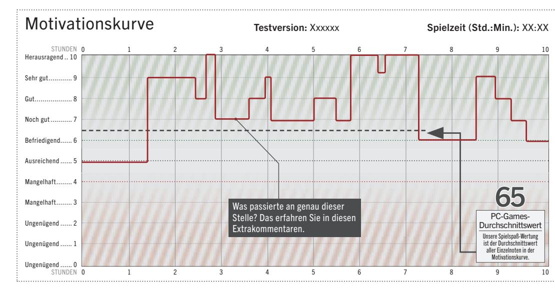
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 116.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



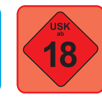
Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe



Vergleichsweise beschauliche Momente wie dieser sind im Koop-Modus selten. Üblicherweise brennt **Diablo 3** ein Effektfeuerwerk ab, in dem die liebevollen Details der Spielwelt untergehen.

ACHTUNG, UMFRAGE!
Dieses Symbol markiert auf den folgenden Seiten die Ergebnisse einer großen **Diablo 3**-Umfrage, für die wir auf pcgames.de nach Release 1.400 Leser befragten.



Typisch Blizzard: Zu Spielbeginn und nach jedem Akt bekommen Sie eine technisch brillante Zwischensequenz zu sehen.



Dialoge führen Sie in schnöden Textfenstern – darunter leidet die Atmosphäre, dafür lassen sich die Gespräche beim erneuten Durchspielen fix wegklicken.

Diablo 3



Von: Felix Schütz, Peter Bathge und Viktor Eippert

Die Hölle friert zu: Diablo 3 schickt seinen kultigen Vorgänger in den verdienten Ruhestand.

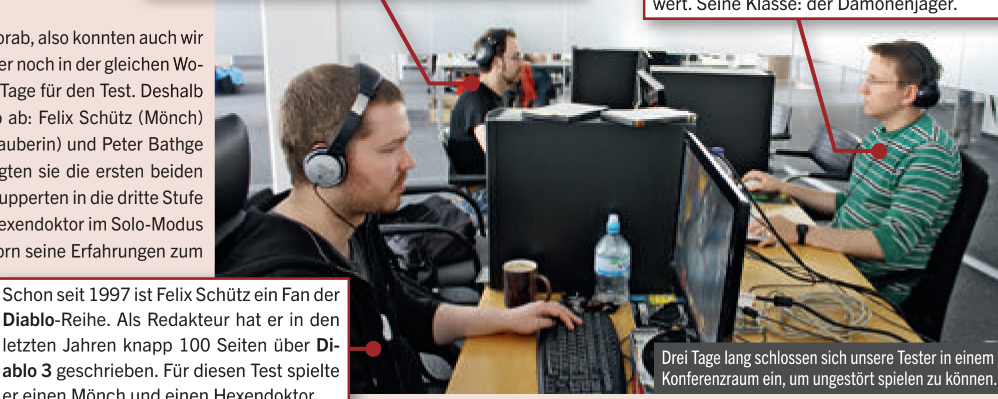
SO HABEN WIR GETESTET

Unser Test-Artikel zu Diablo 3 entstand in Team-Arbeit.

Blizzard verschickt generell keine Testmuster vorab, also konnten auch wir erst ab 15. Mai 2012 loslegen. Da unser Heft aber noch in der gleichen Woche in den Druck ging, blieben uns nur wenige Tage für den Test. Deshalb stellten wir gleich drei Redakteure für den Job ab: Felix Schütz (Mönch) kämpfte sich gemeinsam mit Viktor Eippert (Zauberin) und Peter Bathge (Dämonenjäger) durch das Spiel. Dabei erledigten sie die ersten beiden Schwierigkeitsstufen im Koop-Modus und schnupperten in die dritte Stufe (Hölle) rein. Felix levelte heimlich noch einen Hexendoktor im Solo-Modus hoch, während unser Action-Experte Robert Horn seine Erfahrungen zum Barbaren beisteuerte. All unsere Eindrücke fassten wir in vier Video-Gesprächsrunden zusammen, die wir ab Release täglich online stellten. Sie finden die Video-Tagebücher nach wie vor auf pcgames.de.

Viktor Eippert hat **Diablo 2** und das Add-on **Lord of Destruction** mit Pausen fünf Jahre lang gespielt. Zuvor beschäftigte er sich ausgiebig mit Teil 1. Im Test entschied er sich für den Zauberer.

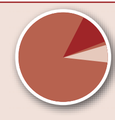
Peter Bathge hat die beiden Vorgänger jeweils einmal gespielt und danach nie wieder. Von Teil 3 erhoffte er sich eher eine spannende Geschichte als unendlichen Wiederspielwert. Seine Klasse: der Dämonenjäger.



Schon seit 1997 ist Felix Schütz ein Fan der **Diablo**-Reihe. Als Redakteur hat er in den letzten Jahren knapp 100 Seiten über **Diablo 3** geschrieben. Für diesen Test spielte er einen Mönch und einen Hexendoktor.

Drei Tage lang schlossen sich unsere Tester in einem Konferenzraum ein, um ungestört spielen zu können.

LOGIN-FOLTER AN DER HÖLLENPFORTE: DER LAUNCH



In der Woche seiner Veröffentlichung hatte Diablo 3 mit Serverproblemen zu kämpfen. Besonders in Verbindung mit dem fehlenden Offline-Modus ein heikles Thema, auch für einige Leser.

Diablo 3 benötigt eine permanente Internetverbindung, auch im Einzelspielermodus. Zum Spielstart am Dienstag, den 15. Mai, um 00:01 Uhr waren die Spiel-Server aber nur schwer zu erreichen: Die Online-Aktivierung von **Diablo 3** bereitete Probleme (Fehler 12), das Battle.net ging unter dem Ansturm von Millionen Spielern zeitweise in die Knie (Fehler 75) und wegen zu vieler gleichzeitiger Zugriffe war ein Login bis zu zwei Stunden nach dem Start unmöglich (Fehler 37). Auch in der Folge kam es zu Problemen, etwa am Mittwoch- und Donnerstagabend. 14 Prozent der Umfrageteilnehmer sind über diese Komplikationen verärgert und hätten von Blizzard erwartet, den Launch besser vorzubereiten. 13 Prozent sehen darin eine Bestätigung, dass der Online-Zwang von **Diablo 3** ein Unding ist, und hätten gerne offline gespielt.

Bis zum Donnerstag hatte Blizzard die Probleme aber im Griff, die meisten Spieler waren in der Lage, sich einzuloggen. Blizzard entschuldigte sich danach offiziell für die Unannehmlichkeiten. Weit über die Hälfte der Leser (68 Prozent) hat den Fauxpas inzwischen verziehen, hält derlei Anlaufschwierigkeiten für ganz normal oder konnte sofort ohne größere Probleme spielen.

Auch wir blieben im Test größtenteils von Fehler 37 verschont, allerdings kam es in seltenen Fällen zu kleinen Verzögerungen im Spielablauf (Lags). Außerdem verloren wir einen Gutteil unserer an Tag 1 erspielten Erfolge; Blizzard arbeitete zu Redaktionsschluss an einem Patch, der die errungenen Achievements wiederherstellen soll. Im Zuge der Launch-Probleme hat Blizzard übrigens den Start des Echtgeld-Auktionshaus verschoben; nach letzten Angaben geht die Tauschbörse am 30. Mai ans Netz.

Am Dienstag und Mittwoch bekamen viele Spieler von **Diablo 3** lediglich dieses Fenster zu sehen.



Besonders für Spieler eines Hardcore-Charakters bitter: Ein Teil der Spielerfolge ging (angeblich nur temporär) flöten.

FAZIT

Anlaufschwierigkeiten sind bei Online-Spielen keine Seltenheit; im Vergleich zu manch einem MMOG kamen **Diablo 3**-Käufer noch glimpflich davon. Dennoch: Wenn Blizzard auf eine permanente Internetverbindung setzt, dann muss der Login auch jederzeit klappen. Ansonsten schieben Solospieler Frust. Ein Offline-Spielmodus würde Wunder wirken.

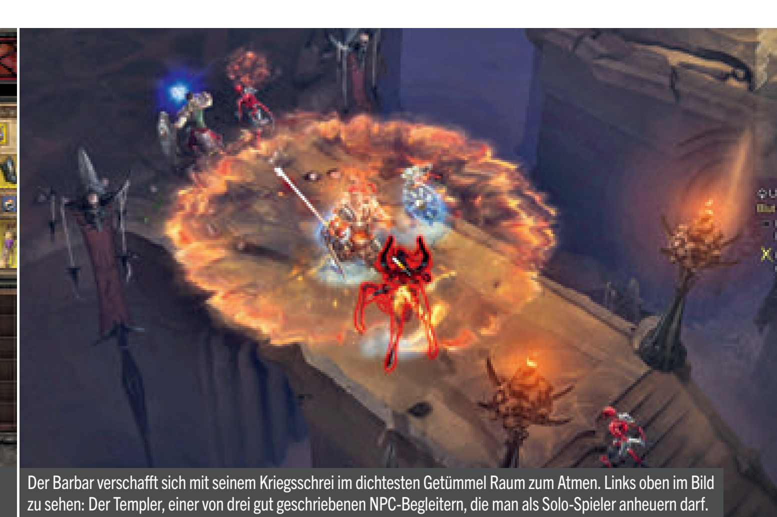
Würde man den Hype und nicht das Spiel bewerten, müsste man **Diablo 3** eigentlich abstrafen. Dafür, dass Entwickler Blizzard eine fast unerträgliche Erwartungshaltung an das Action-RPG geschürt hatte. Dafür, dass es mehr als sechs Jahre (!) in Entwicklung war, diverse Verschiebungen inklusive, die zur Qual für die darbenden Fans wurden. Dafür, dass es ein verdammt schweres Erbe antreten muss – das von **Diablo 2**, ein Kultspiel, das sich zwölf Jahre lang als Referenz behaupten konnte. Doch zum Glück kann einem Testredakteur jeglicher Hype schnuppe sein. Denn am Ende zählen nicht die Versprechungen, nicht das (zweifellos gute) Marketing, nicht mal die eigenen, oft überzogenen Erwartungen. Da zählt schlichtweg nur der Spielspaß. Und den, da ist sich unsere Redaktion einig, bietet **Diablo 3** .

Diablo 3 ist ein Online-Spiel und setzt eine permanente Internetverbindung voraus. Das wird vielen Spielern am 15. Mai 2012 um 0:01 Uhr schmerzlich bewusst, als Blizzard die Server öffnet. Zahllose Menschen aus ganz Europa versuchen nun, sich gleichzeitig einzuloggen. Wenig überraschend: Die Server crashen, das Spiel verweigert den Zugang, blendet Fehlermeldungen ein – mehr dazu im Kasten oben. Und so entlädt sich bei vielen Spielern all der Frust, der sich nach der langen Entwicklungszeit und dem irren Hype aufgebaut hatte: Kundenbewertungen auf Amazon und Metacritic rauschen ins Bodenlose. Einerseits verständlich, da man für sein Geld zurecht ein Produkt erwarten darf, das vom Start weg funktioniert, insbesondere wenn es mit einem Online-Zwang daherkommt. Es ist aber auch bedauerlich – denn einige Spieler haben sich aufgrund der anfänglichen Serverprobleme derart in Rage gewütet, dass sie den Blick fürs Wesentliche verloren: **Diablo 3** ist kein schlechtes Spiel, ganz im Gegenteil. Es ist großartig.

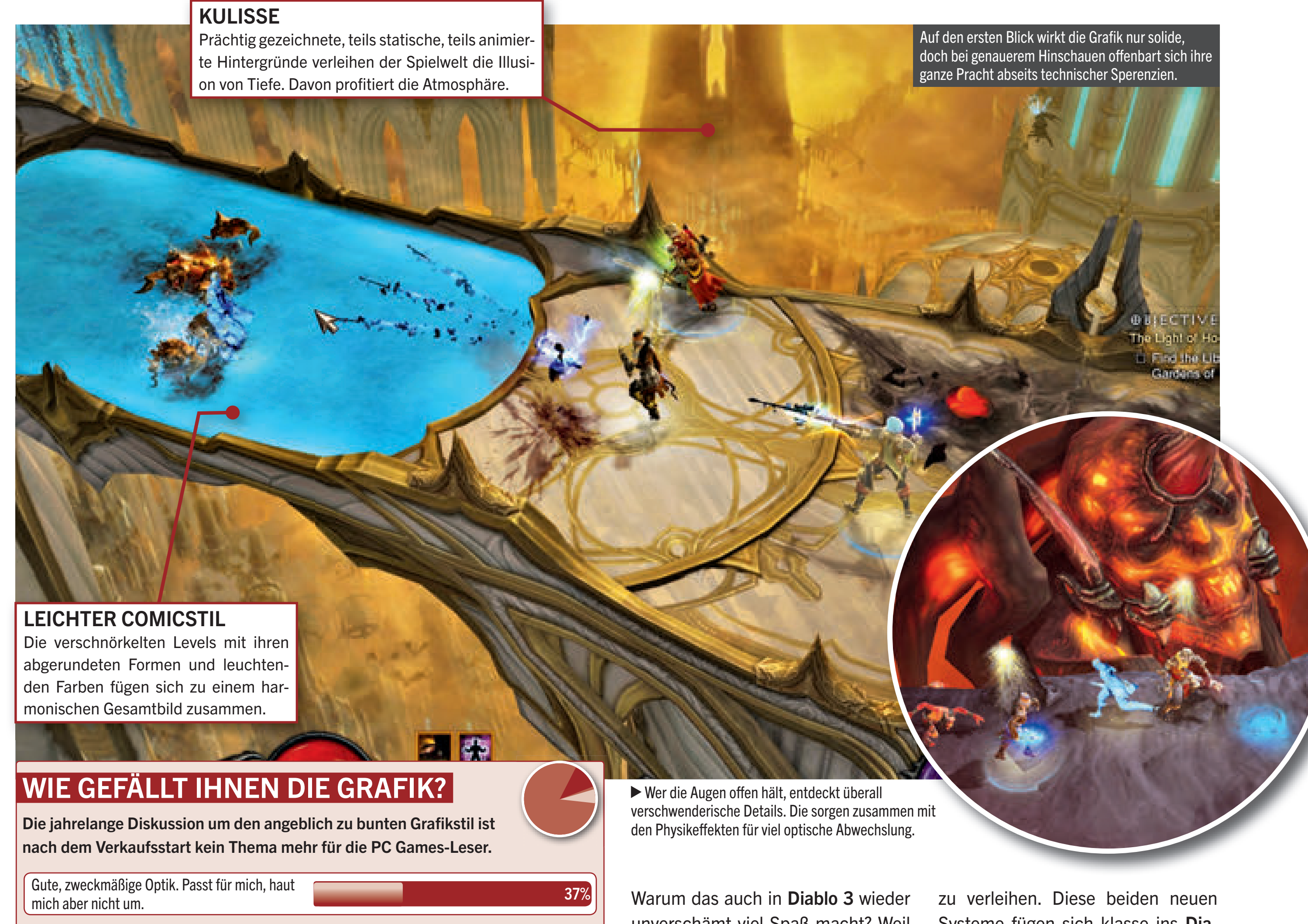
Diablo 3 entfernt sich kaum von der Formel des kultigen Vorgängers, und das ist auch gut so. Das zeitlose Prinzip: Alleine oder mit bis zu drei Mitspielern scheuchen Sie einen übermächtigen Helden durch ein Fantasy-Reich, klicken Monster tot und heben zufällig fallende Beutestücke auf. Das war's im Wesentlichen.



Mit den zwei praktischen Handwerksfunktionen stellen Sie nützliche Ausrüstung her; das Training von Schmied und Juwelier motiviert auch in den höheren Schwierigkeitsgraden.



Der Barbar verschafft sich mit seinem Kriegsschrei im dichtesten Getümmel Raum zum Atmen. Links oben im Bild zu sehen: Der Templer, einer von drei gut geschriebenen NPC-Begleitern, die man als Solo-Spieler anheuern darf.



KULISSE
Prächtig gezeichnete, teils statische, teils animierte Hintergründe verleihen der Spielwelt die Illusion von Tiefe. Davon profitiert die Atmosphäre.

Auf den ersten Blick wirkt die Grafik nur solide, doch bei genauerem Hinschauen offenbart sich ihre ganze Pracht abseits technischer Sperenzien.

LEICHTER COMICSTIL
Die verschnörkelten Levels mit ihren abgerundeten Formen und leuchtenden Farben fügen sich zu einem harmonischen Gesamtbild zusammen.

▶ Wer die Augen offen hält, entdeckt überall verschwenderische Details. Die sorgen zusammen mit den Physikeffekten für viel optische Abwechslung.

WIE GEFÄLLT IHNEN DIE GRAFIK?

Die jahrelange Diskussion um den angeblich zu bunten Grafikstil ist nach dem Verkaufsstart kein Thema mehr für die PC Games-Leser.

Gute, zweckmäßige Optik. Passt für mich, haut mich aber nicht um.	37%
Starkes Design mit ordentlicher Technik – absolut zeitgemäß und gelungen!	28%
Geniale Optik! Tolles Design, super Effekte, schicke Levels!	21%
Miese Technik, schwache Texturen – die Grafik gefällt mir überhaupt nicht.	6%
Die Grafik ist eigentlich gut, doch der Stil ist mir für ein **Diablo**-Spiel viel zu bunt.	5%
Dieser gemalte, buntere Stil hat nichts mehr mit **Diablo** zu tun!	2%
Grafik spielt für mich keine Rolle.	1%

Die Zaubereffekte sind prächtig. Teilweise geht es zwar sehr bunt und sogar unübersichtlich zu, doch das Design ist stets stimmig.

Warum das auch in **Diablo 3** wieder unverschämt viel Spaß macht? Weil Blizzard diese Formel nahezu perfekt umsetzt! **Diablo 3** „fließt“ einfach, binnen Minuten gerät der Spieler in einen Rausch aus Erfolgserlebnissen, häuft mit jedem Klick mehr Beute, Gold und Erfahrungspunkte an. Hinzu kommt der wichtige Zufallsfaktor: Jeder Klick, jeder besiegte Gegner, jede Schatztruhe kann zu einer tollen, zufällig ausgewürfelten Belohnung in Form eines Items führen – als würde man stetig Geld in einen Glücksspielautomaten werfen.

Blizzard schüttet dabei wahre Unmengen an Items über dem Spieler aus. Dann gilt es, die Statuswerte der Fundsachen sorgfältig abzugleichen, die besten Gegenstände für den Helden herauszufischen und den unnötigen Ramsch loszuwerden. Dazu kann man überschüssige Waren einfach beim Händler gegen Gold eintauschen, oder aber man schleppt das Zeug zu einem von zwei neuen Handwerkern, bei denen man Rohstoffe erzeugen und Juwelen verschmelzen darf. Mit Ersteren werden neue, mächtige Items hergestellt, Letztere hingegen setzt man in Sockel bestimmter Gegenstände ein, um ihnen so noch stärkere Boni zu verleihen. Diese beiden neuen Systeme fügen sich klasse ins **Diablo**-Konzept ein und peppen die altbekannte Suchtspirale aus Kämpfen und Belohnungen auf.

Wer mag, kann edle Beutestücke auch komfortabel im spieleigenen Auktionshaus versteigern. Bei Release war zunächst nur der Handel gegen Spielgold möglich. Am 30. Mai soll aber auch eine zweite Option folgen: Wer mag, wird Items dann auch gegen echte, harte Euros handeln können, ähnlich wie etwa auf eBay. Dieses System hat seit seiner Ankündigung für reichlich Unsicherheit unter den Spieler gesorgt, doch in der Praxis konnte es noch niemand testen. Fakt ist: Für den Spielerfolg wird es nicht nötig sein, das Echtgeld-Auktionshaus, an dem Blizzard natürlich mitverdient, überhaupt zu nutzen! Wer also keinen Bock darauf hat, ignoriert es ganz einfach.

Natürlich spendiert Blizzard seiner Beutehatz einen angemessenen Rahmen: **Diablo 3** führt die Geschichte der beiden (uralten) Vorgängerspiele fort und nimmt dabei oft Bezüge auf vergangene Ereignisse – wer sich mit der Story auskennt, freut sich etwa über ein Wiedersehen

STADTPORTAL
Dank Aufladezeit ist eine Flucht aus dem Gefecht im Gegensatz zum Vorgänger unmöglich. Das größere Inventar verringert die Anzahl an Besuchen im Lager.

BANNER
Jeder Spieler gestaltet seine eigene Standarte; im Koop-Modus klicken Sie in der Stadt den Wimpel eines Kameraden an, um umgehend zu dessen Position zu reisen.

WEGPUNKTE
Die üppig im Spiel verteilten Teleportfelder erlauben die blitzschnelle Reise zu bereits besuchten Orten. Ein Wechsel des Aktes ist aber nur im Hauptmenü möglich.

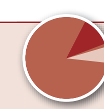
▲ Bosskämpfe fordern erst im Albtraummodus so richtig; die Begegnungen mit den Endgegnern der Akte punkten dafür mit starken Einfällen und mehreren Gefechtsphasen.

◀ Dank der Schnellreisesysteme fallen Laufwege angenehm kurz aus. Die Rückkehr zur Leiche des getöteten Helden wie in **Diablo 2** gehört zum Glück der Vergangenheit an.

mit dem guten, alten Skelettkönig oder dem Butcher, einem kultigen Bossgegner aus dem ersten **Diablo**. Die ordentliche Handlung rund um einen Krieg zwischen Engeln und Dämonen wird über vier Akte erzählt, vor allem mittels gut vertonter Dialoge, aber auch über eine Vielzahl an Hörbüchern, die wahllos in der Spielwelt verteilt sind. Solo-Spieler können außerdem Begleiter-NPCs anheuern, die nicht nur automatisch mitkämpfen, sondern sich auch munter mit dem Spielhelden unterhalten – das fördert die Atmosphäre und polstert die Geschichte ein wenig aus. Zwischen den Akten streut Blizzard erstklassig gerenderte Videosequenzen ein, die wichtige Ereignisse in der Story unterstreichen. Doch auch wenn diese Szenen brilliant gemacht sind: So richtig mitreißend oder überraschend ist der Plot eigentlich nie. Zwar bemüht sich Blizzard um Wendungen und neue Ideen, doch echte Dramatik kommt dabei nur selten auf, vor allem da viele Ereignisse vorhersehbar sind. Auch einige Ingame-Zwischensequenzen wirken recht lieblos, das hat man bei Blizzard-Spielen schon besser gesehen. Doch auch wenn der Plot nicht sein volles Potenzial ausreizt, zählt er im Vergleich immer noch klar zum besten, was das Genre zu bieten hat. Und man muss bedenken: In einem Hack & Slay stehen nicht die Story, sondern vor allem gute Spielbarkeit und Sammelsucht an erster Stelle. Und da zieht Blizzard alle Register.

Die Kämpfe in Diablo 3 sind fetziger, taktischer, spaßiger als im zwölf Jahre alten Vorgänger. Das ist den

HABEN SIE VOR, DAS ECHTGELD-AUKTIONSHAUS ZU NUTZEN?



Die Mehrheit der Leser steht dem Auktionshaus positiv gegenüber – die mit Vorurteilen belasteten Kritiker am Echtgeldmodell befinden sich in der Unterzahl.

Warum nicht? Wenn ich ein gutes Item finde, werde ich es sicher mal anbieten.	27%
Mir genügt das goldbasierte Auktionshaus voll und ganz zum Handeln.	19%
Vielleicht – derzeit bin ich noch skeptisch, ob dabei mehr als ein paar Cent rausspringen.	15%
Das Auktionshaus ist mir völlig egal – ich will einfach nur in Ruhe spielen.	14%
Auf keinen Fall! Blizzard will nur abkassieren, das unterstütze ich nicht!	9%
Das Auktionshaus ist ein fairer Service, ich find's gut – aber nutzen werde ich es wohl eher nicht.	8%
Klar! Ich will stinkreich werden, darum werde ich dort handeln wie verrückt!	6%
Ich fürchte um meine Kontodaten, darum beteilige ich mich nicht am Auktionshaus.	2%

Ausrüstung oder Handwerkszutaten suchen, mit Spielgold kaufen und den neuen Gegenstand aus der (von allen Charakteren eines Kontos benutzbaren) Truhe bergen oder gefundene Gegenstände selber anbieten – das goldbasierte Auktionshaus ist herrlich unkompliziert und hilft bei der Beschaffung von legendären Gegenständen und Ausrüstungssets, die deutlich seltener droppen als im Vorgängerspiel.



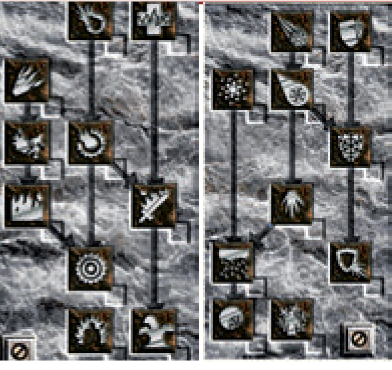
DIE CHARAKTERENTWICKLUNG: FAIR UND FLEXIBEL, ABER AUCH VORGEGEBEN

Jahrelang hat Blizzard das Talentesystem von Diablo 3 immer wieder überarbeitet und feingeschliffen. Das Ergebnis ist insgesamt gelungen, aber auch völlig anders als im beliebten Vorgängerspiel. Im Folgenden erläutern wir die Unterschiede anhand des Spielfortschrittes:

DIABLO 2

Charakterstufe zu Spielbeginn

DIABLO 3



Pro Held bot **Diablo 2** je drei Talentbäume voll mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten. Bereits mit geringer Heldenstufe war die Auswahl an Möglichkeiten groß und man konnte den Spielcharakter in jede erdenkliche Richtung entwickeln. Soweit zumindest die Theorie. Denn in der Praxis barg das System enorme Gefahr zur Verskillung der Spielfigur, also zur unwiderruflichen Fehlverteilung der Talentpunkte (eine Rücksetzfunktion kam erst Jahre später per Patch). Das resultierte letztendlich darin, dass viele Spieler von Fans erstellte Charakterguides nutzten, anstatt eigene Skillverteilungen auszutüfteln.



Wer **Diablo 2** gewohnt ist, muss für Teil 3 deutlich umdenken. Neue Talente erhält man ganz automatisch mit jedem Stufenaufstieg hinzu – und zwar ganz ohne Wahlmöglichkeiten. Speziell in den niedrigen Charakterstufen führt das zu einer merklichen Einschränkung, weil viele Talente noch gesperrt sind. Im Gegenzug hat das von Blizzard erdachte Konzept zwei klare Vorteile: Zum einen ist eine Verskillung somit unmöglich und zum anderen können die vom Helden genutzten Fähigkeiten jederzeit ausgewechselt werden. Das regt zum Experimentieren an und gewährleistet maximale Flexibilität sowie Anpassbarkeit.

15

Auch das Konzept hinter den frei verteilbaren Attributpunkten war ein zweischneidiges Schwert. Profis erlaubte das zwar die Kreation stark spezialisierter Charaktere, doch für die meisten Spieler war auch hier das Risiko enorm, den eigenen Charakter zu verbauen. Obwohl es mit Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie gerade mal vier verschiedene Attribute in **Diablo 2** gab, war nämlich nie so richtig ersichtlich, welche Werte für den Helden von Bedeutung waren. Braucht ein Paladin viel Energie? Kann eine Zauberin wirklich auf Stärke verzichten? Und welche Klassen sind denn nun auf Geschick angewiesen? Das Gemeine daran: Wenn man seine Punkte falsch verteilte, bekam man das nicht unmittelbar zu spüren. Und als die Erkenntnis dann folgte, war die Spielfigur oft so verhunzt, dass ein Neubeginn nötig war. Nicht gerade einsteigerfreundlich!





Diesmal geht Blizzard auf Nummer sicher! Attributpunkte werden in **Diablo 3** automatisch beim Levelaufstieg gesteigert, sodass sich Spieler nicht wie im Vorgänger in eine Sackgasse manövrieren können. Klar fühlt sich das für **Diablo**-Veteranen zunächst ungewohnt an. Aber anders als der Autopilot beim Talentesystem stört die selbstablaufende Attributsteigerung kein Stück. Als Stellschraube für die gezielte Erhöhung bestimmter Attribute fungieren nun die Items. Diese Lösung funktioniert ganz gut, sorgt aber natürlich für eine größere Abhängigkeit vom Loot.

30



Auf höheren Charakterstufen spielt die große Auswahl an Fähigkeiten keine Rolle mehr. Im Endeffekt nutzt man eh immer die gleichen, etwa diese Frostsphäre.

Das Erreichen von Charakterstufe 30 war in **Diablo 2** immer ein besonders schöner Moment. Endlich standen alle Fähigkeiten – insbesondere die mächtigen Stufe-30-Skills – in den Talentbäumen zum Erlernen bereit. Und an diesem Punkt offenbarte sich auch immer aufs Neue die Krux am Talentbaumsystem von **Diablo 2**. Denn im Endeffekt konzentrierte man sich ja doch nur auf eine ganz kleine Auswahl an Zaubern oder Kampftechniken und steigerte diese dann jeweils auf Stufe 20. Ergo war die Charakterentwicklung spätestens ab hier komplett vorherbestimmt und die große Menge an Möglichkeiten verlor zunehmend an Bedeutung.

1



3

2



Die Charakterstufe 30 markiert auch in **Diablo 3** die magische Grenze, ab der alle aktiven Fähigkeiten verfügbar sind. Doch in **Diablo 3** kommt die Entwicklung des Helden dann erst recht in die Gänge. Das liegt maßgeblich an den Runenmodifikatoren 1, die einen Skill auf verschiedene Arten verändern und so zig Möglichkeiten zur Individualisierung des Helden schaffen. Manche Runen verpassen der Fähigkeit lediglich einen Bonus, andere krempeln den Skill aber völlig um. Verbindet man zum Beispiel die Zaubererfähigkeit „Froststrahl“ mit der „Taub“-Rune, verstärkt das die Kälteintensität des Strahls – ideal, um starke Einzelziele in Schach zu halten 2. Dank der Rune „Graupelsturm“ wird aus dem Froststrahl plötzlich eine Eiskuppel, die Monstern bei Berührung massiven Schaden zufügt 3. Ergo wird so ein komplett anderer Skill mit einer neuen Funktion geschaffen, nämlich der Bekämpfung von Gegnergruppen. Und da bis zur Maximalstufe 60 immer neue Runen freigeschaltet werden, bleibt die Charakterentwicklung bis zum Schluss interessant.

FAZIT:

Während **Diablo 2** zu Beginn viele Wahlmöglichkeiten bei der Charakterentwicklung bietet und danach zunehmend linearer wird, verhält es sich in **Diablo 3** genau anders herum: Anfangs ist man noch sehr eingeschränkt und wird behutsam an die gespielte Klasse herangeführt. Doch je weiter man kommt, desto mehr und mehr punktet das System mit Flexibilität und Vielseitigkeit. Die frei tauschbaren Fähigkeiten und die Kombination mit den Runen motivieren nicht nur zum Experimentieren, sondern erlauben auch unzählige Spielweisen mit den Klassen. Auf der Kehrseite bietet das System keinerlei Einfluss auf die Weiterentwicklung des Charakters und macht den Helden noch abhängiger von guter Ausrüstung.

Hohe Charakterstufen

▲ Selbst der schmächtig wirkende Hexendoktor entfesselt mit seinen dämonischen Pets und Voodoo-Flüchen ein wahres Effekt-Feuerwerk und macht ganz einfach Spaß.

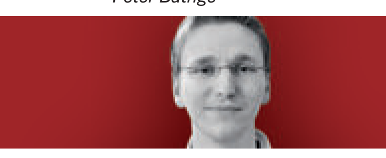
◀ Die Benutzung mannshoher Lanzen und Schwerter fällt in den Zuständigkeitsbereich des Barbaren. Anders als in **Diablo 2** besitzt hochstufige Ausrüstung nicht nur bessere Werte, sondern sieht auch deutlich cooler aus.

fünf exzellent designten Klassen zu verdanken. Ein grober Barbar beispielsweise stürzt sich brüllend mit Wirbelattacken in die Gegnermeute, Zauberer rufen Blitzstürme und Meteoritenschauer vom Himmel herab, Hexendoktoren hetzen magische Dienerkreaturen auf ihre Feinde, Dämonenjäger ballern mit gewaltigen Fantasy-Knarren um sich und Mönche nehmen ihre Ziele mit blitzschnellen Kombo-Attacken auseinander. Egal, mit welchem Helden man spielt: Es fühlt sich einfach gut an, wie es die Monster, Dämonen und Untoten so im Sekundentakt zerbretzelt. Kein anderes Action-RPG – weder **Torchlight** noch **Titan Quest** – kann da mithalten, wenn in **Diablo 3** die Fetzen fliegen. Und das tun sie in der Tat: Dämonenblut und Monstergedärm spritzen durchs Bild, Levelkulissen gehen eindrucksvoll zu Bruch, magische Druckwellen schleudern ganze Gegnergruppen durch die Gegend, stets begleitet von herrlich satten Soundeffekten – das Trefferfeedback, also die Wucht der Attacken, ist unheimlich befriedigend und ein wichtiger Grund dafür, dass das Gemetzel auch nach Stunden nicht langweilig wird.

Schon lange vor seiner Veröffentlichung sah sich **Diablo 3** reichlich Kritik ausgesetzt, in erster Linie von Fans des Vorgängerspiels. Grund für die Aufregung war (und ist) das Charaktersystem. Oh, diese Zahlenwerte! Sie sind Dreh- und Angelpunkt des Spielerfolgs. Stärke, Geschicklichkeit, Schaden, Rüstung und viele weitere – diese Attribute jedes Helden bestimmen, ob man eine Memme oder einen Kriegsgott in die Schlacht führt. **Diablo 3** bricht hier mit einer eisernen Tradition der beiden Vorgänger: Beim Levelaufstieg darf man diese Punkte nicht mehr manuell steigern, das tut das Spiel nun automatisch. Manche Spieler sehen darin schiere Bevormundung durch die Entwickler, die offenbar sicherstellen wollen, dass kein Spieler mehr die falschen Werte steigert und sich seinen Charakter so verdirbt. Sprich: Blizzard will das Spiel idiotensicher machen. Und genau so ist es auch, ein „Verskillen" des Helden ist nicht mehr möglich – und damit ist es das bessere System! Nun kann jeder Spieler einen brauchbaren Helden basteln, und zwar ohne vorher lange Guides auf Fansites zu studieren oder seine Punkte im schlimms-

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Bedingungslos auf Spielspaß getrimmt"

Ja, Blizzard hat **Diablo** in einigen Punkten vereinfacht – aber einfach und simpel sind zwei Paar Schuhe. Den gestrichenen Features weine ich keine Träne hinterher, stattdessen freue ich mich über den verbesserten Spielfluss, den hohen Bedienkomfort und das flexible Talentesystem. Besonders gespannt bin ich darauf, wie mich **Diablo 3** auf lange Sicht unterhält – bislang erwecken die neuen Spielelemente in Albtraum und Hölle bereits den Eindruck, als könnten sie mich für Monate fesseln. Das haben nicht einmal die Vorgänger geschafft!

HÖLLISCH HART? DER SCHWIERIGKEITSGRAD

„Blizzard macht aus Diablo ein viel zu simples Casual-Spiel!“ So lautete ein landläufiges Vorurteil der Betaspieler, die befürchteten, auch in der Vollversion nicht genug Herausforderung serviert zu bekommen. Ihre Angst ist nur teilweise berechtigt.

Soviel stimmt: Im normalen Modus, den jeder Charakter zwangsläufig absolviert, verwendet **Diablo 3** viel Zeit darauf, den Spieler an das Skillsystem und die hektischen Auseinandersetzungen heranzuführen. Gerade die ersten beiden Akte richten sich an Neueinsteiger; wer die Vorgänger gespielt hat, schluckt nur in Ausnahmefällen Heiltränke, selbst im Kampf mit Bossgegnern. Ab Akt 3 erreicht der Schwierigkeitsgrad dann aber ein Niveau, das wir im Test als angenehm fordernd empfanden. Dennoch bleibt genug Raum für Experimente mit dem variablen Skillsystem: sehr gut!
Noch besser: Die folgenden Schwierigkeitsgrade Albtraum, Hölle und Inferno erhöhen nicht einfach nur die Lebenspunkte der Monster, sondern ergänzen den Spielablauf um motivierende Kniffe. Unter anderem sind das:

- Feinde besitzen Widerstände gegen bestimmte Angriffsarten und der Spieler findet erstmals Gegenstände, die seine Elementarresistenzen erhöhen.
- Monster lernen Tricks dazu, ziehen etwa brennende Spuren hinter sich her, betäuben die Helden oder rufen kreisende Energiestrahlen herbei (rechts).
- Bis Maximalstufe 60 erhalten Sie konstant neue Runen, die auf hohen Levels starke Individualisierungsmöglichkeiten bieten.
- Gegner lassen Ausrüstungssets, legendäre Gegenstände und gänzlich neue Item-Kategorien fallen.
- Hochstufige Ausrüstung sieht eindrucksvoller aus als Normal-Rüstzeug, eine deutliche Verbesserung gegenüber **Diablo 2**.
- Für die besten Handwerksrezepte und Juwelen benötigen Sie Buchseiten und Folianten, die es nur ab Albtraum zu finden gibt.
- Heiltränke und Ausweichen sind wichtiger, bei unvorsichtigem Vorgehen hagelt es Bildschirmtode.


NORMAL
Beim ersten Durchgang ist die Skillauswahl noch zweitrangig, der Spieler macht sich erst einmal mit seiner Klasse vertraut.


ALBTRAUM
Vorher leicht zu besiegende Standardgegner besitzen ab dem zweiten Durchgang Spezialfähigkeiten. Den violetten Zauberstrahlen entgehen Sie nur durch flinkes Ausweichen.

MEINE MEINUNG |

Viktor Eippert



„Teuflisch gut und höllisch motivierend!“

Diablo 2 zählt zu den ganz wenigen Spielen, in die ich viele Hundert Stunden meines Lebens versenkt habe. Wie oft ich mit meinen Kumpels im LAN-Modus Diablo und seine Schergen umgeholzt habe, geht auf keine Kuh(könig)haut. Wird mich **Diablo 3** auch so lange fesseln? Das wird sich natürlich erst zeigen müssen, aber die Chancen stehen bisher verdammt gut. Blizzard geht wirklich clever dabei vor, mich mit neuen Spielaspekten in die höheren Schwierigkeitsgrade zu locken. Die Kämpfe sind deutlich anspruchsvoller, das Crafting rockt ab Albtraum (meine halbe Ausrüstung habe ich dem Schmied zu verdanken!) und die Motivationsspirale aus Item-Wahn und Action-Kämpfen ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Einzig bei der Charakterentwicklung hätte ich mir mehr Einflussnahme gewünscht.

ten Fall umständlich umzuverteilen (eine Funktion, die in **Diablo 2** erst spät nachgepatcht wurde). Wer nun bestimmte Werte steigern will, legt einfach die Ausrüstung mit den entsprechenden Boni an. So bietet das System eine ähnliche Tiefe wie im Vorgänger – es ist nur zugänglicher.

Die größte Änderung im Vergleich zu Diablo 2 liegt aber im Talentesystem. Hier schneidet Blizzard munter alte Zöpfe ab und bringt damit einige alteingesessene Fans so richtig auf die Palme: Talentbäume, wie man sie aus **Diablo 2** kennt, gibt‘s nicht mehr! Neue Fähigkeiten werden nun bei einem Levelaufstieg für jeden Helden automatisch freigeschaltet. Der Spieler verteilt also keine Talentpunkte, dadurch geht für manche Spieler ein kleines Erfolgserlebnis flöten, das **Diablo 2** zweifellos besaß. Und es bedeutet auch, dass jede Klasse pauschal die gleichen Basistalente besitzt, man sich auf den ersten Blick also weniger individuell fühlt als ein anderer Spieler mit der gleichen Klasse. Klingt schlimm? Ist es aber nicht! Denn Blizzard hat das Talentesystem nicht nur vereinfacht, sondern es dafür an anderer Stelle flexibler und vielseitiger gemacht: Der Spieler kann seine Talente nicht nur frei zusammenstellen, sondern jedes von ihnen auch mit sogenannten Runenmodifikatoren verändern. Manche dieser Runen sorgen zwar nur für leichte Bonuseigenschaften und fallen daher etwas enttäuschend aus. Andere Runen hingegen verändern das Talent grundlegend, machen aus einem Flammenstrahl plötzlich eine Art Raketenwerfer, oder ein Froschregen wandelt sich zur Gegner zerkauenden Riesenkröte. Witzig! Auch diese Runen werden beim Levelaufstieg mitsamt den neuen Talenten freigeschaltet – und zwar bis zur maximalen Levelstufe 60. Der Reiz der Charakterentwicklung liegt nun also im munteren Experimentieren: Je länger man spielt, je höher man levelt, desto mehr Talente und Runen stehen zur Verfügung, desto vielseitigere Klassenkombinationen kann man entwerfen. Darin liegt der größte Unterschied zu dem Talentbaumsystem in **Diablo 2**: Dieses sorgte zu Spielbeginn nämlich für eine riesige Auswahl an Möglichkeiten, doch je hochstufiger man wurde, desto einseitiger und festgefahrener wurde der Held in seiner Entwicklung. In **Diablo 3** verhält es sich genau anders herum. Weil dieses Thema aber hübsch kompliziert ist und viele **Diablo 2**-Fans ihren Talentbäumen trotz allem noch hinterhertrauern, gehen wir auf Seite 88 gesondert darauf ein.

Damit das Dauergeklicke nicht zu eintönig wird, hat Blizzard für viel Abwechslung gesorgt: **Diablo 3** setzt dem Spieler regelmäßig neue Gegner vor den Mauszeiger, einer hässlicher und mächtiger als der andere. In dieser Hinsicht steht **Diablo 3** seinem Vorgänger in nichts nach. So wie **Diablo 2** ist nämlich auch der dritte Teil darauf ausgelegt, mehrmals durchgespielt zu werden, darum sind auch die Levels wieder zu Teilen zufallsgeneriert. Zwar gibt‘s in **Diablo 3** deutlich mehr statische Gebiete als im Vorgänger, doch dafür hat Blizzard diesmal viel mehr Quests und Ereignisse ins Spiel gepackt. So treffen Sie unterwegs auf verschiedenste zufällige NPCs, etwa Totenbeschwörer, Händler oder Schatzsucher, die Sie um einen Gefallen bitten oder

Ihnen einfach nur ans Leder wollen. Manche dieser Ereignisse führen in kleine Dungeons oder Keller, andere lassen einen Dämon aufkreuzen oder eine Handvoll Untote aus ihren Särgen hopsen – das sind natürlich stets nur kurze Ablenkungen von der Beutehatz, doch sie verfehlen ihre Wirkung nicht: Dank der vielen Mini-Ereignisse fühlt sich **Diablo 3** auch beim zweiten Durchspielen längst nicht so abgestanden an wie viele andere Hack & Slay-Spiele.

Die hohe Wiederspielbarkeit ist auch ein Verdienst der vielfältigen Umgebungen: Friedhöfe, Gruften, Wälder, Wüsten, Tempel, Kanäle, Burgen und der ein oder andere Abstecher in eine Höllendimension – **Diablo 3** bietet durchweg fantastisch gestaltete Levels, deren Bausteine sich zudem kaum wiederholen. Geradezu verschwenderisch hat Blizzard die Spielwelt mit Details ausgekleidet: Zig Objekte können auf Schätze untersucht oder einfach zerdeppert werden, überall finden sich animierte Elemente in den Levels, etwa sanft spiegelndes Wasser, das leichte Wellen wirft, oder NPC-Soldaten, die sich im Hintergrund einer wilden Belagerungsschlacht gegenseitig an die Gurgel gehen. Diese Liebe zum Detail durchzieht das gesamte Spiel – selbst das grafisch exzellente **Titan Quest** kann da nicht mithalten.

Der Grafikstil von Diablo 3 ist weniger realistisch, sondern deutlich bunter gehalten als noch im Vorgänger **Diablo 2**. Das ist keine Kritik, nur eine einfache Feststellung. Trotzdem ist man sich in unserer Redaktion einig: **Diablo 3** sieht nicht nur gut, sondern hervorragend aus! Die zweifellos matschigen Bodentexturen oder manch polygonarme Levelbauten sind schnell verziehen, wenn man das Spiel einmal in Aktion erlebt: Gegner und Helden sind fantastisch animiert und setzen eine solche Bandbreite an Spezialattacken ein, dass man zeitweise glaubt, der Bildschirm sei in Flammen aufgegangen. Das Effektgewitter behindert zwar gerade im Gruppenspiel oft die Übersicht, doch das ist angesichts der optischen Qualität zu verschmerzen. Nicht nur die knalligen Effekte haben uns überzeugt, auch die liebevoll texturierten Levels, die fein gestalteten Monster und die gelungene Lichtstimmung erzeugen ein tolles Gesamtbild. Technisch mag **Diablo 3** zwar keine Maßstäbe setzen, doch das muss es auch nicht – Blizzard setzt bei seinen Spielen auf einen zeitlosen Look, und das ist den Entwicklern auch diesmal gelungen.

Diablo 3 endet nicht nach dem ersten Durchgang. Sobald man die normale Stufe gemeistert hat, wird der zweite von insgesamt vier Schwierigkeitsgraden freigeschaltet. Während der erste Durchlauf selbst Gelegenheitsspieler kaum fordern dürfte und eher als Tutorial dient, geht‘s bereits auf der zweiten Stufe „Albtraum“ spürbar zur Sache: Elite-Gegner verfügen nun über mehr Spezialeigenschaften und Attacken, der Held wird zerbrechlicher, die alten Haudrauf-Taktiken funktionieren nicht mehr. Wer sich zuvor einfach nur blind durchgemäht hat, muss umdenken. Daher ändert man seine Talentzusammenstellung, macht sich auf die Suche nach neuer, besserer Ausrüstung, perfektioniert die eigene Spielweise – und schon steckt man ein weiteres Mal in dieser verflixten Suchtspirale! Fakt ist: Erst ab der zweiten Schwierigkeitsstufe bietet **Diablo 3** wirklich eine Herausforderung. Doch ab da sollten sich auch Genre-Veteranen wohl fühlen.

Da Diablo 3 eine dauerhafte Internetverbindung voraussetzt, ist es jederzeit möglich, andere Mitspieler über Blizzards Battle.net-Netzwerk in eine Gruppe einzuladen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können eine Partie bestreiten, sich gegenseitig aushelfen oder Fundstücke miteinander tauschen. Das klappt schnell und reibungslos. Der Schwierigkeitsgrad wird dabei dynamisch angehoben oder abgesenkt, je nach Spieleranzahl. Derzeit ist aber nur kooperatives Spielen möglich. Ein Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP) mit eigens dafür vorgesehen Arenen hat es leider nicht mehr in die Releaseversion geschafft. Doch immerhin: Blizzard verspricht, den PvP-Modus später per kostenlosem Patch nachzuliefern, man muss ihn also nicht extra hinzukaufen. Außerdem haben die Entwickler schon bestätigt, dass **Diablo 3** mindestens ein Add-on erhalten wird, das aber noch nicht offiziell angekündigt ist.

Diablo 2 galt 12 Jahre lang als Genre-Referenz. Ist **Diablo 3** der Anfang von etwas ähnlich Großem? Wird man das Spiel noch in zehn Jahren spielen? Das weiß heute natürlich noch niemand. Sicher ist aber: **Diablo 3** hätte das Zeug dazu. ❑

WELCHES FEATURE VERMISSEN SIE AM MEISTEN?

Neben einem Offline-Modus sind die klassischen Talent- und Attributspunkte am gefragtesten bei den Spielern.

Ich vermisse derzeit nichts!	25%
Offline-Option für den Einzelspielermodus	21%
Talentpunkte und/oder Talentbäume	19%
Selbst zu verteilende Attributspunkte	16%
Sonstiges (u.a. Runenwörter, Mystikerin)	8%
LAN-Unterstützung	7%
Horadrimwürfel zur Item-Kombination	4%

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Erwartungen erfüllt: ein würdiger Nachfolger!“

Ob **Diablo 3** auch auf Dauer so erfolgreich sein wird wie sein uralter Vorgänger, weiß ich natürlich nicht. Was ich aber weiß: **Diablo 3** ist ein verdammt gutes Spiel geworden, das fast alle meine Erwartungen erfüllt. Einzig bei der Story – ja, die ist mir wichtig! – hatte ich mir mehr erhofft, die teils lahme Präsentation und die vorhersehbaren Wendungen wären für meinen Geschmack vermeidbar gewesen. Doch mir ist natürlich klar, dass die meisten Leute von **Diablo** vor allem eine süchtigmachende Monsterhatz erwarten, und in dieser Hinsicht ist das Spiel ziemlich konkurrenzlos: Mit saucoolen Klassen, knalligen Kämpfen, Beute im Überfluss und einer wunderschönen Grafik löst das Spiel für mich seinen ehrwürdigen Vorgänger endgültig ab. Und ich glaube, ein größeres Kompliment kann man einem Hack & Slay kaum machen.



Viel Mühe hat sich Blizzard bei den Animationen gegeben: Sowohl Helden als auch Monster spulen eine große Bandbreite an Bewegungen ab und turnen sehr agil über den Bildschirm.



1 Wer die Beta schon gespielt hat, kennt den leichten, stimmungsvollen Einstieg: Akt 1 führt zurück in ein vertrautes Gebiet der Vorgängerspiele und stellt so eine gute Storybrücke für Veteranen dar.



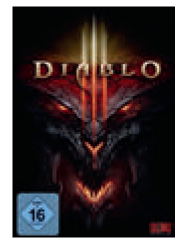
2 Der zweite Akt weckt Erinnerungen an **Diablo 2**: Auch hier durchstreifen wir eine Wüste mit Tempeln, Palästen und Gräbern. Der schwächste Abschnitt, da die Levels etwas zu weitläufig und leer ausfallen.



3 Wow! Der dritte Akt katapultiert uns mitten in eine Belagerungsschlacht und gegen Ende hin sogar in das Herz der Dämoneninvasion. Die Quests in diesem Akt sind eher mau, die Atmosphäre dafür umso dichter.



4 Der finale Akt bietet ein brandneues Setting für die **Diablo**-Reihe – abwechslungsreich und spannend! Der Endboss ist zwar auf normaler Stufe kinderleicht, doch der Schluss ist trotzdem sehr befriedigend.



Diablo 3

Preis: Ca. € 55,-
Termin: 15. Mai 2012
Publisher: Blizzard Entertainment

Entwickler: Blizzard Entertainment
(Starcraft 2, World of Warcraft, Diablo 2)
Genre: Action-Rollenspiel

GRAFIK

Für Kenner von **Diablo 2** sicher nicht unwichtig: Der Look des dritten Teils ist deutlich farbenfroher und weicher als der des zwölf Jahre alten Vorgängers. Das ist keine Kritik, muss aber klar gesagt werden. Davon abgesehen: Das Spiel sieht super aus und ist durchaus düster geraten: Die Zauber- und Physikeffekte sind enorm detailliert, das Design der Gegner ist fabelhaft und die Levels sind wunderbar abwechslungsreich. Da stört es auch nicht weiter, dass manche Bodentexturen etwas verwaschen wirken – der Look ist stimmig.

SOUND

Der Soundtrack ist zwar nicht ganz so einprägsam wie im Vorgängerspiel, doch trotzdem ist die Musikuntermalung gut und stimmungsvoll, besonders im dritten und vierten Akt. Die deutschen Sprecher sind durchweg gut und auch die Übersetzung ist gelungen. Besonders schön: Die Helden unterhalten sich häufig mit den Begleiter-NPCs, ein dickes Plus für die Atmosphäre! Die englische Fassung klingt zwar einen Tick besser, kann bei Bedarf aber kostenlos runtergeladen werden. Die Soundeffekte in den Kämpfen sind erstklassig.

STEUERUNG

Ebenso simple wie elegante Maus- und Tastatursteuerung mit vielen Komfortfunktionen. Die Talenteauswahl ist weder intuitiv noch hübsch, erfüllt aber ihren Zweck. Schalten Sie in den Spieloptionen unbedingt den „Wahlmodus" an, damit Sie die Talente beliebig auf die sechs Aktionstasten verteilen können! Das Battle.net ist leicht zu verstehen, Mitspieler und Freunde sind in der Regel binnen Sekunden gefunden. Speicherbare Talente-Sets stehen aber noch auf unserer Wunschliste – hoffentlich liefert Blizzard so eine Funktion noch per Patch nach.

UMFANG

Durchschnittliche Spieler sehen den Abspann zum ersten Mal nach 10 bis 15 Stunden – das ist in etwa so lang wie der Vorgänger **Diablo 2**. Danach locken drei zusätzliche Schwierigkeitsgerade und Zufallsereignisse zum erneuten Durchspielen, die maximale Levelstufe eines Helden liegt bei 60.

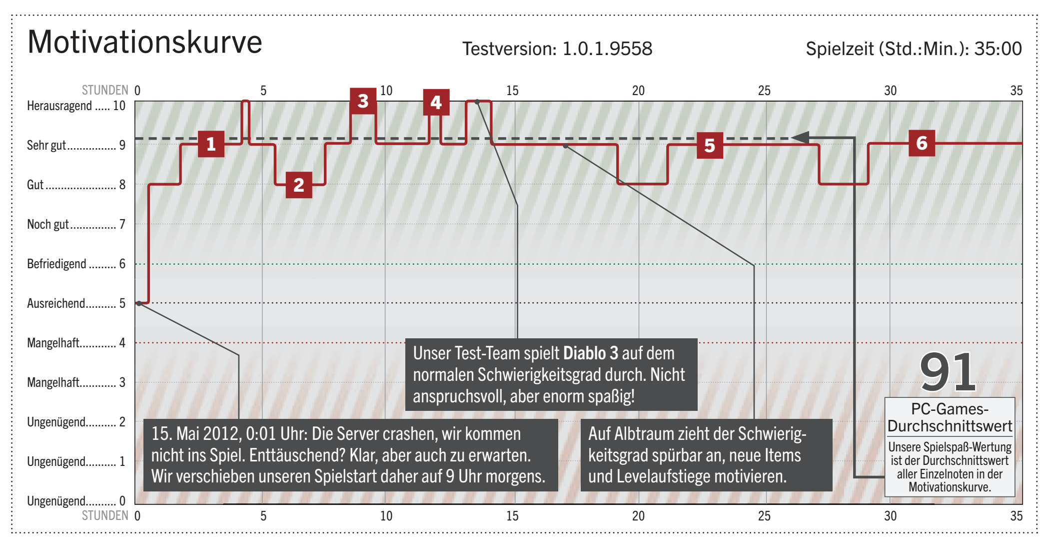
SPEICHERSYSTEM

Das Spiel unterstützt kein freies Speichern, stattdessen wird der Fortschritt kontinuierlich von alleine gesichert, wie in einem Online-Rollenspiel. Charaktere bleiben dauerhaft gespeichert, Blizzard wird die Daten niemals löschen. Bei Release stehen dem Spieler zehn Charakterslots zur Verfügung.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Diablo 3 bietet vier Schwierigkeitsgrade, die man zunächst freispielen muss. Der normale Modus ist ideal für Neueinsteiger. Profis hingegen kommen erst in den höheren, deutlich knackigeren Stufen ins Schwitzen. Auf Wunsch kann man auch im Hardcore-Modus spielen, in dem ein besiegter Held unwiederbringlich tot bleibt.







Startschuss für den zweiten Schwierigkeitsgrad: Auf der Stufe Albtraum müssen wir unsere Spielweisen und Taktiken überdenken, die Kämpfe sind knackiger und neue Beutestücke locken zum Weiterspielen.



Parallel zu unseren Streifzügen durch die höheren Schwierigkeitsgrade starten wir weitere Charaktere von Neuem. So spielen wir **Diablo 3** nochmals solo durch, um wirklich alle Storydetails mitzukriegen.

ALTERSFREIGABE



Ab 16 Jahren: Diablo 3 ist komplett ungeschnitten. Im Spiel fließen Unmengen Pixelblut, Gegner zerplatzen oft in derben Animationen, zudem sind viele Levels mit Leichen gepflastert. Man bekämpft nicht nur Dämonen, sondern auch Menschen.

SPRACHE

Die deutsche DVD enthält nur die deutsche Sprachversion. Wer mag, kann aber eine Vielzahl anderer Sprachfassungen gratis herunterladen und dann bequem im Spiel dazwischen wechseln. Es ist auch möglich, auf asiatischen oder US-Servern zu spielen.

MEHRSPIELER-MODI

Diablo 3 wird online über Battle.net gespielt, eine Internetverbindung ist Pflicht. Man kann das Spiel alleine oder mit bis zu drei Mitspielern bestreiten. Ein PvP-Modus wird zu einem späteren Zeitpunkt nachgepatcht. Vorsicht: Mods werden nicht unterstützt und können zur Account-Sperre führen!

HARDWARE

Minimum: Athlon 64 X2 mit 2,4 GHz / Core 2 Duo mit 2,13 GHz, Geforce 7800 GTX / Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM, Internetverbindung
Empfohlen: Phenom II X4 / Core 2 Quad 3,0 GHz, Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6870, 4 GB RAM

KOPIERSCHUTZ

Das Spiel muss zwingend über Blizzards Online-Dienst Battle.net aktiviert und gespielt werden. Es gibt keinen Offline-Modus, zudem ist ein Weiterverkauf des Spiels unmöglich. Monatliche Gebühren fallen aber nicht an.

TEST-ABRECHNUNG

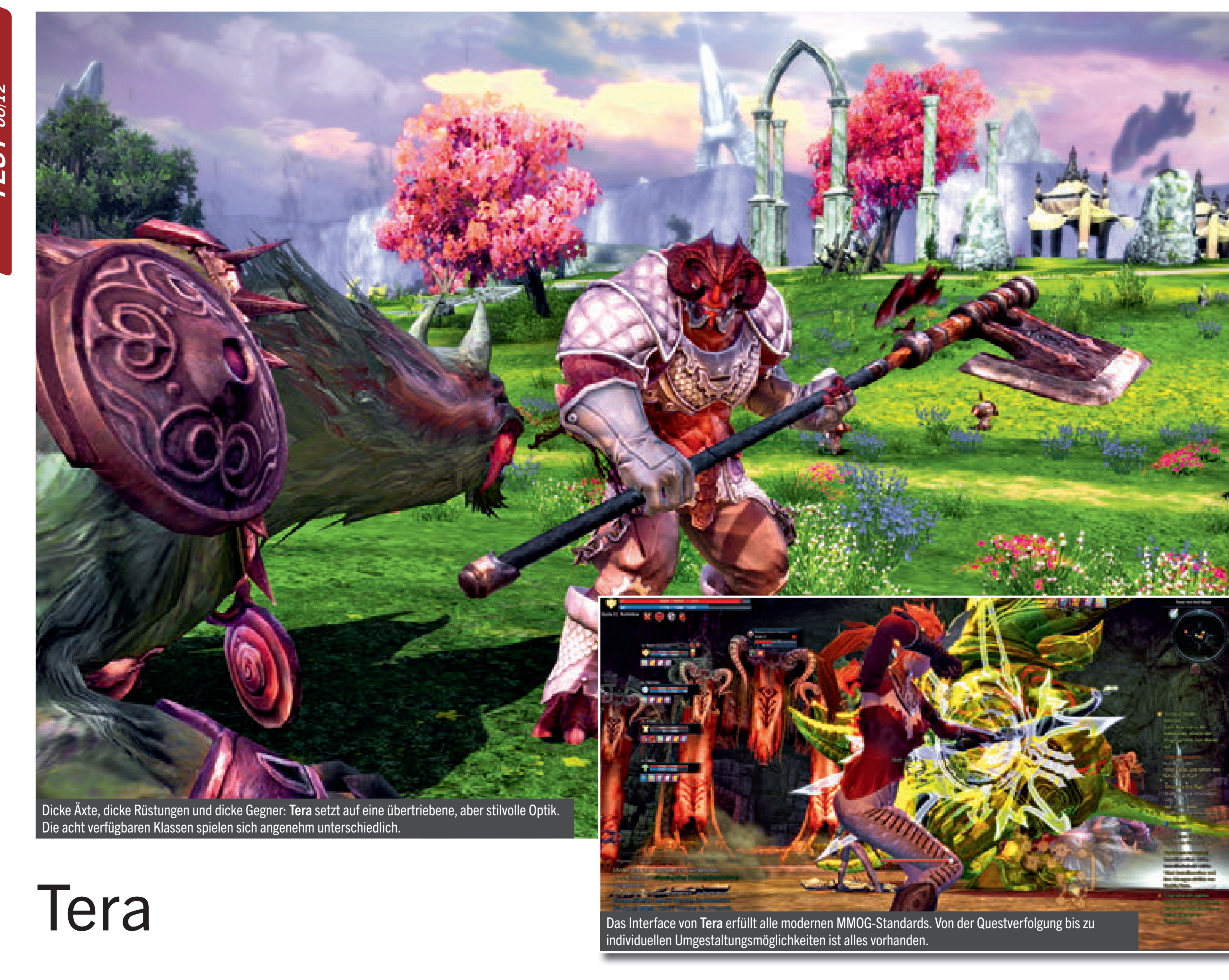
Drei Redakteure spielten **Diablo 3** ab Release von früh bis spät. Insgesamt waren wir rund 35 Stunden im Spiel unterwegs und schlugen uns durch zwei der vier Schwierigkeitsgrade. Im nächsten Heft folgt noch eine Nachbetrachtung!

Pro und Contra

- + Süchtigmachender, flüssiger Spielablauf
- + Enorm motivierende Beutejagd
- + Kraftvoll inszenierte, wuchtige Kämpfe
- + Die Grafik ist klasse: wunderschöne Umgebungen, abwechslungsreiche Monster, tolle Spezialeffekte, feine Animationen.
- + Fünf reizvolle, coole Klassen mit vielseitigen Talenten und Spielweisen
- + Hoher Wiederspielwert durch vier Schwierigkeitsgrade und teils zufallsgenerierte Levels
- + Flexibles Talentesystem
- + Simple, motivierende Handwerksysteme
- + Einfache, präzise Steuerung
- + Angemessener Umfang (10 bis 15 Stunden)
- + Helden, Begleiter und NPCs sprechen häufig miteinander, das fördert die Atmosphäre
- + Gute Sprachausgabe, auf Deutsch wie auf Englisch. Das Spiel ist multilingual.
- + Exzellent gerenderte Zwischensequenzen
- + Viele Komfortfunktionen, kurze Laufwege
- + Im Genrevergleich sehr gute Story…
- − … die aber vorhersehbar ist und manchmal recht spannungsarm erzählt wird
- − Profis vermissen das Tüfteln mit manuell verteilbaren Attribut- und Talentpunkten
- − Runen etwas weniger vielfältig als erhofft
- − Talente werden automatisch freigeschaltet, das schmälert das Erfolgserlebnis ein wenig
- − Kein Offline-Modus für Einzelspieler
- − Bei Release noch einige Serverprobleme

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **91**



Dicke Äxte, dicke Rüstungen und dicke Gegner: **Tera** setzt auf eine übertriebene, aber stilvolle Optik. Die acht verfügbaren Klassen spielen sich angenehm unterschiedlich.

Das Interface von **Tera** erfüllt alle modernen MMOG-Standards. Von der Questverfolgung bis zu individuellen Umgestaltungsmöglichkeiten ist alles vorhanden.

Tera

Von: Robert Horn

Schafft es das asiatische Online-Rollenspiel, dauerhaft zu begeistern?

MONATSGEBÜHREN

Wer Tera spielen will, muss monatlich Geld hinblättern:

Das Ein-Monats-Abo kostet Sie 12,95 Euro. Optional greifen Sie zu einem Drei-Monats-Abo für 34,95 Euro oder verpflichten sich gleich für zwölf Monate. Das kostet dann 119,90 Euro. Optional können Sie auch im Laden erworbene Prepaid-Karten einlösen.

Wir sind satt und verwöhnt. Online-Rollenspiele mit Fantasy-Szenario gibt es zuhauf und an **World of Warcraft** kommt eh keiner vorbei. Ein Blick auf **Star Wars: The Old Republic**, dessen Spielerzahlen gerade ins Bodenlose fallen, beweist, dass man ohne richtiges Konzept Spieler nicht länger als ein paar Monate bei der Stange halten kann. Und bricht die zahlende Kundschaft weg, folgt alsbald die Abschaltung der Server. Wie gesagt, wir sind verwöhnt.

Tera nimmt die Herausforderung an, den festgefahrenen Markt der Online-Rollenspiele mit einigen ungewöhnlichen Spielelementen zu erfrischen, ohne dabei das Risiko einzugehen, zu exotisch zu sein. **Tera** stammt vom koreanischen Entwickler Blue Hole Studio und läuft bereits seit 2011 in Japan und Südkorea. Allerdings wurden in diesen Ländern aufgrund sinkender Spielerzahlen bereits Server zusammengelegt. Ein gutes Zeichen für den europäischen Start, der Anfang Mai 2012 erfolgte, war das sicher nicht. Möglicherweise wurde aufgrund dessen die Anzahl deutscher Server zum Spielstart auf gerade mal vier begrenzt. Trotzdem gelang **Tera** in Deutschland ein reibungsloser Start, bei dem wir uns weder über Warteschlangen, Bugs oder große Lags beklagen mussten.

Auch sonst präsentiert sich der Start des MMORPG ansprechend: Dank **Unreal**-Engine 3 sieht **Tera** verflucht gut aus, auch wenn die Optik für unseren Geschmack etwas zu asiatisch-bunt wirkt. Auch die acht verfügbaren Klassen wirken, als wären sie direkt einem asiatischen Prügelspiel entsprungen: Die Figuren tragen überdimensionale Waffen, riesige Äxte, Schwerter oder Lanzen, sind in monströse Rüstungen gepackt oder verhüllen (das gilt für die weiblichen Charaktere) mit kaum mehr als ein paar Fetzen ihre athletischen Körper. Die sieben verschiedenen Rassen selbst lassen keinen Zweifel daran, dass **Tera** für den asiatischen Markt konzipiert wurde. Denn neben den zu erwartenden Menschen und Elfen dürfen Sie auch Popori (eine Art pummelige Tierrasse mit Hunde-, Katzen- oder Bärenköpfen) oder Elin (mädchenhafte Waldfeen in dünnen Kleidchen) wählen. Schön: Es gibt keine Einschränkung, welche Klassen von welchen Rassen gespielt werden dürfen. So treffen Sie in Arborea immer wieder knuffige Popori-Hamster mit gewaltigen Äxten auf dem Rücken oder sehen hünenhafte Baraka im Heiler-Kleidchen durch die Gegend stapfen.

Die Wahl der Klassen ist in **Tera** nicht einfach. Ganze acht verschiedene Arten stehen zur Verfügung,

DIE WICHTIGSTEN SPIELELEMENTE

Wie schlägt sich das asiatische Online-Rollenspiel in den typischen MMOG-Disziplinen? Wir beleuchten Stärken und Schwächen:

Ein Online-Rollenspiel muss bestimmte Anforderungen erfüllen. PvP, Instanzen und Quests etwa gehören in jedes MMORPG. **Tera** bietet hierbei rundum zufriedenstellende Kost, kann aber sich aber nur in einigen Punkten, etwa mit dem aktiven Kampfsystem von der Konkurrenz abheben. Der Rest bleibt Standard.

+ DAS KAMPFSYSTEM



Hier punktet **Tera**. Spieler müssen Attacken gut platzieren, selber blocken oder ausweichen und den Gegner genau beobachten. Das Kampfsystem geht wunderbar flüssig von der Hand und ist der größte Pluspunkt des Spiels.

GLYPHEN

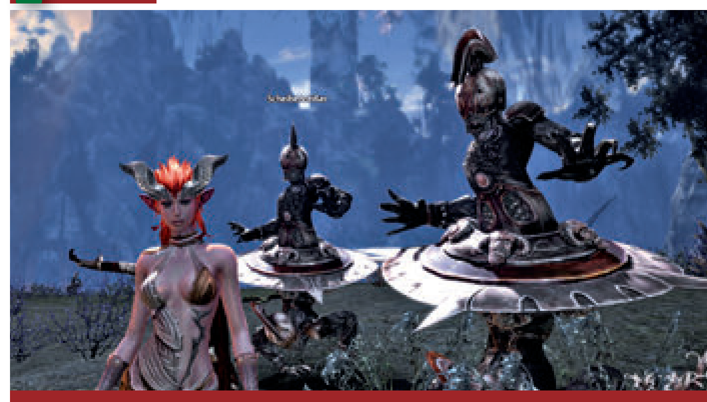


Statt eines Talentbaumes gibt es in **Tera** Glyphen, mit denen Sie die Eigenschaften von Fähigkeiten individuell anpassen. Gut, aber nicht umwerfend.

PVP/POLITISCHES SYSTEM

Noch fehlen einige wichtige Spielelemente, die die Entwickler noch nachreichen wollen. Eines davon fehlte uns beim Test besonders: PvP-Schlachtfelder. Die gibt es in der asiatischen Version zwar schon, doch die Anpassungen für den europäischen Markt ziehen sich hin. Auch das politische System, bei dem Spieler Vertreter aus ihren Reihen zu Herrschern über einzelne Provinzen wählen, muss erst noch implementiert werden. Trotzdem erweckt **Tera** nicht den Eindruck eines Spiels, dem signifikante Elemente fehlen: Das asiatische Spiel läuft erfreulich rund.

+ DIE WELT



Auch wenn der typisch asiatische Kitsch-Faktor nicht jedem Spieler gefallen wird: Die Spielwelt ist wunderschön, das Aussehen der Spielfiguren, NPCs und Monster grandios kreativ. **Tera** gehört zu den schönsten Online-Rollenspielen unserer Zeit.

– QUESTS UND INSTANZEN



Die Quests wirken aufgesetzt und bieten nicht mehr als das typische langweilige Monsterkloppen und Gegenstandsbesorgen. Instanzen machen dank des Kampfsystems mehr Spaß.

– SAMMEL- UND HANDWERKSBERUFE

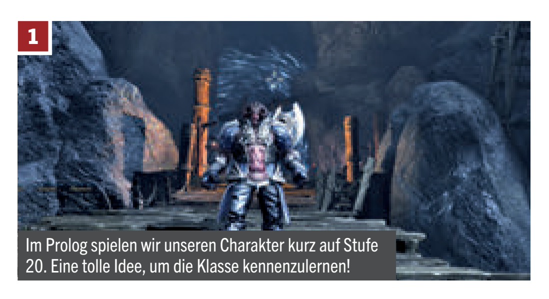


Die Berufe sind derzeit noch eine Qual. Sie können alle sechs Professionen ausüben (sollten Sie aber nicht), was die Rohstoffsuche verwirrend macht. Außerdem benötigen schon billige Gegenstände schwer zu findende Komponenten. Frustrierend!

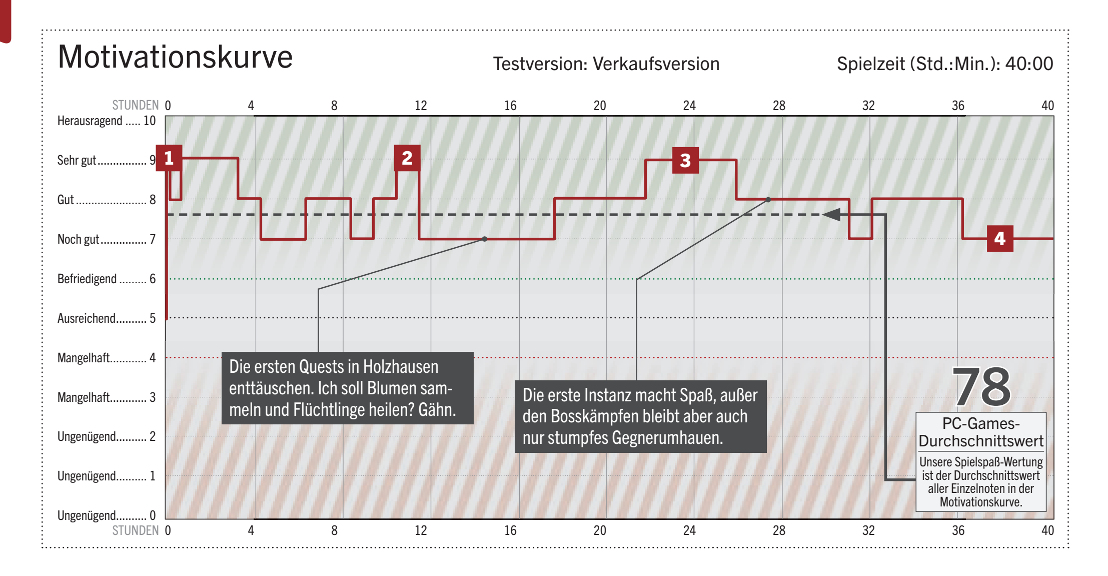
davon eine Tank-Klasse (Lanzer), fünf Schadensklassen (Krieger, Berserker, Zauberer, Bogenschütze und Zerstörer) und zwei Unterstützer (Mystiker und Priester). Alle Klassen spielen sich dabei angenehm unterschiedlich und profitieren individuell von **Tera**s größter Stärke: dem Kampfsystem.

Ein Fadenkreuz in der Bildmitte beweist, dass **Tera** nicht den ausgetretenen Klickorgien-Pfaden anderer Online-Rollenspiele folgt. Denn in **Tera** müssen Sie selber zielen, blocken oder ausweichen; ein mächtiger Angriff kann schon mal ins Leere laufen, wenn der Gegner im letzten Moment ausweicht. Dieser simple Kniff macht selbst die normalerweise eher faden Kämpfe gegen Standardgegner zu einer spaßigen Angelegenheit. Mit dem Berserker etwa verteilen Sie brutalen Schaden, sind dafür aber eher langsam und müssen die Bewegungen des Gegners genau antizipieren. Dafür blocken Sie Schläge mit einem simplen Mausklick. Krieger dagegen sind wendiger, müssen sich aber mit geschickten Ausweichrollen aus der Gefahrenzone bringen, während Bogenschützen sowieso niemals stillstehen sollten. Schön: Wer geschickt ist, der kann sich auch mit besonders mächtigen Gegnern anlegen. Denn im Kampf zählen eben nicht nur Ausrüstung und Ausdauer der Charaktere, sondern bis zu einem gewissen Maß auch das Können der Spieler. Wer besser zielt und geschickter ausweicht, der hat im Kampf oft die besseren Karten.

Leider erweisen sich die restlichen Bereiche von **Tera** als weniger innovativ. Die Quests schaffen es schon zu Beginn nicht, zu begeistern, wirken aufgesetzt und wenig kreativ. In späteren Gebieten nehmen Sie meist einfach nur eine Handvoll Aufgaben an und verbringen den Rest des Nachmittags damit, sämtliche Monster, Tiere und Gegner in der näheren Umgebung umzule-


1 Im Prolog spielen wir unseren Charakter kurz auf Stufe 20. Eine tolle Idee, um die Klasse kennenzulernen!


2 Nach gut zehn Stunden verlassen wir die Anfängerinsel und reisen nach Velika. Endlich!




3 Mit Stufe 20 bringt das Glyphensystem neuen Schwung in das langweilig werdende Gegnerverhauen.


4 Die Gegner werden größer und gemeiner, doch die Quests bleiben unspannend.

gen. Auch die sechs Berufe, die Sie alle miteinander ausüben können, wirken zur Zeit noch unnötig kompliziert und wenig motivierend. So bleibt in **Tera** derzeit nicht mehr zu tun, als sich durch Horden von Gegnern zu schnetzeln, ab und zu eine Instanz zu besuchen und alle paar Stufenaufstiege neue Fähigkeiten zu erlernen. Auf Talentbäume verzichtet **Tera** übrigens, stattdessen gibt es ab Stufe 20 Glyphen, mit denen Sie einzelne Fertigkeiten gezielt Ihren Wünschen anpassen.

Noch fehlen einige Inhalte, um **Tera** zu einem runden, ausgewogenen Erlebnis zu machen. Das spannend klingende Politiksystem etwa, bei dem Spieler die Kontrolle über einzelne Provinzen erlangen, war zum Zeitpunkt des Tests noch nicht implementiert. Wir hätten uns mit unserer Bogenschützin gerne mal an PvP-Schlachten probiert, denn gerade hier sollte das Kampfsystem und eine (für Online-Rollenspiele ungewöhnliche) Kollisionsabfrage für interessante Gefechte sorgen. Aber auch dieser Inhalt soll noch nachgeliefert werden. So flacht die anfängliche Begeisterung über die dynamischen Kämpfe und die kreative und wunderschöne Spielwelt schon nach kurzer Zeit ab, denn das Antlitz eines Asia-Grinders kann **Tera** streckenweise einfach nicht verbergen. Trotzdem empfehlen wir **WoW**- oder **SW:TOR**-müden Helden, einmal einen Ausflug nach Arborea zu wagen. Denn die interessanten Kämpfe und die schöne, ungewohnte und bunte Welt von **Tera** bieten endlich mal wieder eine Abwechslung vom Themenpark-MMO-Einerlei der letzten Jahre. Ob sich **Tera** gegen die kommende starke Konkurrenz wie **Guild Wars 2** und **Diablo 3** langfristig behaupten kann, wird sich zeigen. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Macht Spaß. Wie lange, das ist die Frage."

Zu Beginn hat mich **Tera** positiv überrascht. Das Setting ist ungewohnt und interessant, die Welt wunderschön und das Kampfsystem macht sofort Spaß. Anstatt Gegner wie sonst üblich totzuklicken, muss ich hier aktiv parieren, ausweichen und zielen. Ich habe immer das Gefühl, durch Können zu gewinnen, nicht durch Ausrüstung. So weit, so positiv. Trotzdem stellen sich im späteren Spielverlauf Ermüdungserscheinungen ein. Denn die Quests fesseln nicht und andere Inhalte wie Instanzen oder Berufe bieten nur Altbekanntes. Ob das reicht, um sich langfristig im Markt zu etablieren? Ich fürchte nicht.

TERA

Ca. € 45,-
3. Mai 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blue Hole Studio
Publisher: Frogster
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Der Client ist frei im Internet verfügbar und besitzt keinen Kopierschutz. Sie benötigen zum Spielen aber ein aktives Nutzerkonto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte, wunderschöne und teils arg kitschige Optik mit tollen Animationen der Spielfiguren
Sound: Schöner orchestraler Soundtrack, dafür nerven die Stöhngeräusche der Charaktere schon nach einer Minute
Steuerung: Optional mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 3.2 GHz/Athlon 64 3200+, 2 GB RAM, Geforce 7600GT/Radeon X1600XT
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core-2Duo E6750/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800GT/Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Kämpfe in **Tera** sind effektvoll, aber nahezu unblutig inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten das Online-Rollenspiel ab dem offiziellen Verkaufsstart auf verschiedenen deutschen Servern und mit mehreren Redakteuren. So erreichten wir im Durchschnitt mit mehreren Klassen Stufe 25. Technische Probleme gab es dabei keine.

PRO UND CONTRA

- + Bunte, wunderschöne und leicht kitschige Rollenspielwelt
- + Große Auswahl an kreativen Klassen und teils skurrilen Rassen
- + Gelungenes und für ein MMORPG einzigartiges dynamisches Kampfsystem mit Zielfunktion
- + Durchdachtes modernes Interface
- + Läuft schon zu Beginn erfreulich stabil
- + Große Auswahl an Klassen und Rassen
- + Glyphen und Kristalle laden zum Experimentieren ein
- + Jede Klasse spielt sich angenehm anders und abwechslungsreich
- − Langweiliger Questalltag: Immer gleiche Sammel- oder Tötungs-Aufgaben, die zum stumpfen Grinden zwingen
- − Unnötig komplizierte und frustrierende Berufe
- − Trotz offener Welt eingeschränkte Bewegungspfade
- − Fehlende Inhalte

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Krieger in dicken Rüstungen, die mit Kanonen und Jetpacks bewaffnet aufeinander losgehen: Das ist **Tribes: Ascend**.

Tribes: Ascend

Von: Robert Horn

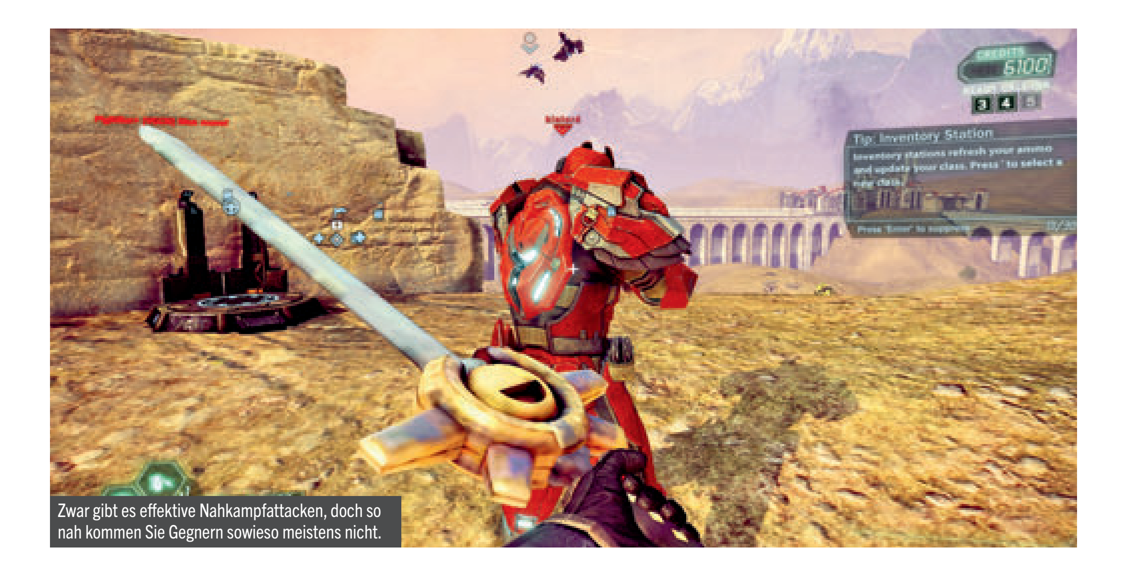
Ein Kostenlos-Shooter entpuppt sich als Spaßgranate mit Tiefgang.

Die **Tribes**-Serie gehört zu den stillen Dauerbrennern auf dem PC-Sektor. Es gibt sie schon seit 1998 und obwohl die schnellen und anspruchsvollen Ballereien eine feste Fangemeinde fanden, erreichten die **Tribes**-Spiele nie die Berühmtheit inhaltsähnlicher Kollegen wie der **Unreal Tournament**-Reihe. Trotzdem erscheint in schöner Unregelmäßigkeit ein neuer Titel der Serie. Der jüngste Ableger **Tribes: Ascend** ist seit Kurzem als kostenlos spielbare Variante erhältlich. Und dabei macht der Shooter eine ziemlich ansehnliche Figur!

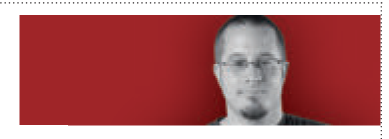
Kernpunkt des Spielgeschehens ist die Fortbewegung der Spielfiguren. Ganz in der Tradition der Serie nutzen die nämlich Jetpacks, um sich kurzzeitig in die Lüfte zu katapultieren, oder holen mit dem sogenannten „Skiing" an steilen Abhängen ordentlich Schwung, um wie von der Tarantel gestochen durch die großräumigen Levels zu fetzen. Das alleine macht, gerade in Anbetracht bierernster Mehrspieler-Shooter wie **Battlefield 3**, schon genug Spaß, doch **Tribes: Ascend** hat noch weit mehr zu bieten: Insgesamt neun Klassen in drei Kategorien können Sie freispielen, jede davon hat individuelle Stärken und Schwächen. Der Pathfinder etwa ist agil und blitzschnell, dafür versagt er im direkten Kampf Mann gegen Mann. Der Techniker dagegen kann Abwehrtürme bauen und besitzt gute defensive Fähigkeiten, an der Front hat er allerdings nichts verloren. Es macht einen riesigen Spaß, sich durch die Reihen der Klassen


Der Techniker führt als einzige Klasse permanent eine Reparaturkanone mit sich. Er ist somit hervorragend in der eigenen Basis aufgehoben.


Die Jagd nach Fahnen gehört zu den spaßigeren Spielmodi des Shooters. Team Deathmatch können Sie getrost auslassen.


Zwar gibt es effektive Nahkampfattacken, doch so nah kommen Sie Gegnern sowieso meistens nicht.

MEINUNG MEINUNG | *Robert Horn*



„Ballern mit optionalem Tiefgang und das auch noch kostenlos? Gut gemacht."

Was mir an diesem Mehrspieler-Shooter besonders gefallen hat, ist nicht das kostenfreie Spielen. Oder die Modi, die Waffen, Klassen und Fahrzeuge. Mir hat gefallen, dass die Spielweise fordert, dass Reflexe und Zielgenauigkeit zählen und dass ich immer eine Aufgabe finde, dir mir gerade taugt. **Tribes: Ascend** funktioniert sowohl als oberflächlicher Ballerspaß als auch als tiefgründiges Taktik-Vergnügen. Wer will, der schießt nur wild um sich und kümmert sich nicht um Basisverteidigung, Aufrüsten der Türme oder Bewachen des Reaktors. Wer mehr investiert, der baut seine Lieblingsklasse zum perfekten Werkzeug aus, sabotiert getarnt die feindliche Abwehr, geht auf Fahrzeugjagd oder spurtet als Fahnenfänger in Windeseile durch die Levels. **Tribes: Ascend** ist ein Paradebeispiel für ein gelungenes Free2Play-Spiel.

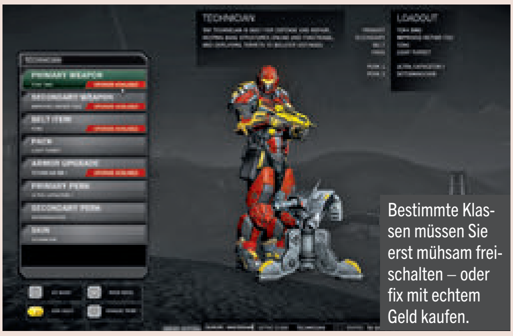
zu probieren und je nach Spielstil seinen Favoriten zu küren. Schade: Zu Beginn stehen Ihnen nur gerade mal drei Klassen zur Verfügung. Die restlichen müssen Sie (ebenso wie Verbesserungen für Ausrüstung und Waffen) mit erspielten Erfahrungspunkten freischalten oder mit echtem Geld erkaufen. Wer darauf keine Lust hat, kommt trotzdem an alle im Spiel verfügbaren Waffen, braucht aber erheblich länger. Nur quälend langsam steigt Ihr Kämpfer im Rang auf. Da verlocken gerade Angebote wie ein 50-prozentiger Erfahrungspunkte-Bonus enorm. Der Verzicht auf Echtgeldeinsatz ist kein Nachteil: Selbst Kämpfer mit Grundausstattung können bei den rasanten Gefechten mithalten, denn der Ego-Shooter setzt vor allem auf spielerische Fähigkeiten der Kontrahenten. Wer besser zielt, schneller reagiert und flinker mit der Maus ist, der gewinnt.

Darüber hinaus geht es im Spiel nicht nur ums Ballern: Jede Basis besitzt Verteidigungsanlagen, die Sie mit erstrittenem Ingame-Geld aufwerten können. Wer allerdings den Reaktor der gegnerischen Basis lahmlegt, der schaltet mit einem Schlag sämtliche Defensivmaßnahmen der Konkurrenz aus. Oder Sie schnappen sich eines von drei Fahrzeugen und legen sich, durch ausreichend Feuerkraft unterstützt, direkt mit der feindlichen Basisverteidigung an. Bedauerlich finden wir übrigens die mangelhafte Anzahl an Spielmodi: Derzeit gibt es lediglich fünf Typen, wovon Anfänger gerade mal zwei nutzen dürfen; der Rest wird später freigeschaltet. ❑

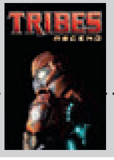
DER ITEM-SHOP: ERKAUFEN STATT ERSPIELEN

Vorteile durch bares Geld? Wir werfen einen Blick auf das kostenpflichtige Angebot:

Klar, die Entwickler wollen Geld verdienen. Deshalb besitzt das Free2Play-Spiel **Tribes: Ascend** einen eigenen Shop, in dem Sie gegen echtes Geld diverse Verbesserungen für Ihre Spielcharaktere freischalten können. Dazu gehören etwa Erfahrungspunkte-Boni, neue Rüstungen zur optischen Aufhübschung, andere Waffen und die Möglichkeit, Ausrüstung freizuschalten, die Sie sich sonst mühsam erspielen müssten. Löblicherweise verzichten die Entwickler aber auf Gegenstände, die das größtenteils gelungene Balancing durcheinanderwürfeln würden. DEN übermächtigen Panzer oder DIE Superknarre dürfen Sie nicht kaufen. Der Item-shop hilft lediglich, bestimmte, sowieso im Spiel erhältliche Gegenstände unkomplizierter zu bekommen. Da Sie im Shooter nur recht gemächlich die Karriereleiter emporklettern, ist der Kauf eines XP-Boosters also durchaus eine Überlegung wert. Ansonsten gilt: Wer fleißig spielt, bekommt das gleiche Zeug auch ohne monetären Einsatz. Und solange das so bleibt, finden wir den Item-Shop aus **Tribes: Ascend** richtig gut.


Bestimmte Klassen müssen Sie erst mühsam freischalten – oder fix mit echtem Geld kaufen.

TRIBES: ASCEND



Ca. € 0,-
12. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Hi-Rez Studios
Publisher: Hi-Rez Studios
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Download-Spiel benötigt ein aktives Benutzerkonto. Der Client selbst besitzt keinen Kopierschutz.

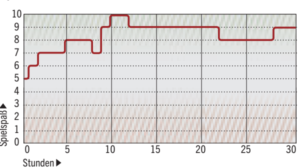
GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Bunte, nicht spektakuläre, aber funktionale Optik
Sound: Blecherne Schussgeräusche und belanglose Hintergrundmusik
Steuerung: Durchdachte und genaue Shooter-Steuerung mit Tastatur und Maus

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Fünf Spielmodi – Rabbit, Arena, Team Deathmatch, Capture the Flag und Capture and Hold
Zahl der Spieler: 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo E4600 2,4 GHz/Athlon 64 X2 Dual Core 5200+, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 6570, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Nicht geprüft
Die Kämpfe der in schwere Rüstungen gehüllten Krieger sind größtenteils unblutig inszeniert. Nur bei schweren Treffern reißt es Figuren ab und an in Stücke.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Release-Client
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00



Während der Testphase kam es zu keinerlei technischen Problemen. Auch fanden wir jederzeit in Windeseile einen geeigneten Server.

PRO UND CONTRA
- ➕ Rasante Mehrspielergefechte der alten Schule
- ➕ Große Auswahl an Klassen, die sich erfreulich unterschiedlich spielen
- ➕ Große, gut entworfene Kriegsschauplätze
- ➕ Größtenteils gelungenes Balancing
- ➖ Unsinnige Spielmodus-Begrenzung zu Beginn
- ➖ Das Sammeln von Erfahrungspunkten gestaltet sich zäh.
- ➖ Nur eine Handvoll Karten

MEHRSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Als Infanterist haben Sie die besten Überlebenschancen, wenn Sie sich mit der Nase im Dreck fortbewegen.

▲ Als Panzerkommandant steuern Sie in **Iron Front** Ihr Stahlungetüm indirekt über Befehle wie „Vorwärts“ oder „Halt“. Wenn Sie selbst fahren wollen, müssen Sie auf den Fahrersitz klettern.

Iron Front: Liberation 1944

Von: Christian Weigel

Zeitsprung: Iron Front versetzt das zähe Arma-Gameplay in den Zweiten Weltkrieg.

Deutscher Feldwebel, Ostfront, 1944: „Im Laufschritt, marsch! Zack, zack!“ Gefreiter: „Oscar Mike!“ Feldwebel: „Was? Wer? Machen Sie anständig Meldung, Mann!“

Diese kleine Sprachverwirrung (die Abkürzung OM für „On the move!“, im NATO-Alphabet „Oscar Mike“ ausgesprochen, würde ein Wehrmachtssoldat niemals von sich geben) enthüllt die wahre Herkunft von **Iron Front: Liberation 1944**: die Militärsimulation **Arma 2**. **Iron Front** begann seinen Entwicklungszyklus als Mod und ist eine im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Total Conversion (ein Komplettumbau) des in der Moderne spielenden **Arma 2** mit Fahrzeugen, Waffen und Schauplätzen aus der damaligen Epoche. Grafik-Engine, Benutzeroberfläche und Spiel-Innenleben entstammen dagegen dem Vorgänger. So kann es passieren, dass die Wehrmachtssoldaten aus dem Jahr 1944 in manchen Situationen auf Wortmeldungen der GIs aus **Arma 2** zurückgreifen. Von **Arma 2** und dessen Urahn **Operation Flashpoint** erbt **Iron Front** auch die Ambition, die Spieler auf riesigen, interaktiven Schlachtfeldern ihren eigenen Weg finden zu lassen. In den Tutorial-Einsätzen zu Beginn der Kampagnen für das deutsche Vaterland oder Mütterchen Russland werden Sie noch als niedriger Befehlsempfänger von Ihren Vorgesetzten gescheucht, später genießen Sie aber beinahe grenzenlose Freiheit. Meist kommandieren Sie einen Trupp Infanteristen, mit dessen Hilfe Sie die jeweiligen Missionsziele erfüllen – wie, das steht Ihnen völlig frei. Ob Sie mit dem Gewehr im Anschlag vorsichtig durchs Unterholz pirschen oder auf einem Halbkettenfahrzeug aufsitzen und mitten in die feindlichen Stellungen preschen, ist Ihre Entscheidung.



Leichte Panzerabwehrgeschütze wie dieses wurden von den Deutschen gerne als „Türanklopfgerät“ bezeichnet.

An richtig schwerem Gerät dürfen Sie sich noch später in den Kampagnen austoben und dem Gegner mit Panzern, Sturmgeschützen und Flugzeugen einheizen. Hier bleibt es Ihnen selbst überlassen, ob Sie als Fahrer, Richtschütze oder Kommandant einsteigen. Die Kampagnenmissionen sind mit hübschen Zwischensequenzen in Spielgrafik in Szene gesetzt, mit denen die Geschichte vorangetrieben wird. Auf deutscher Seite beispielsweise folgt die Handlung einer versprengten Einheit, die von einem höheren Offizier im Stich gelassen wurde.

Iron Front ist – wie alle Nachfahren von **Operation Flashpoint** – keine kurzweilige Moorhuhnsafari durch ein Kriegsgebiet, bei der Ihnen die Gegner dutzendweise bequem vor die Flinte springen: Gefechte werden auf realistische Distanzen geführt, den Feind sehen Sie entweder gar nicht, zu spät oder nur als kleinen grünen Punkt in einem weit entfernten Gebüsch. Dank der realistischen Ballistik müssen Sie sogar die Visiereinstellungen Ihres Gewehrs justieren, um zielsicher schießen zu können. Die Gegner-KI dagegen ist problemlos in der Lage, Ihren Helm auch aus großer Entfernung mit einem unerwünschten

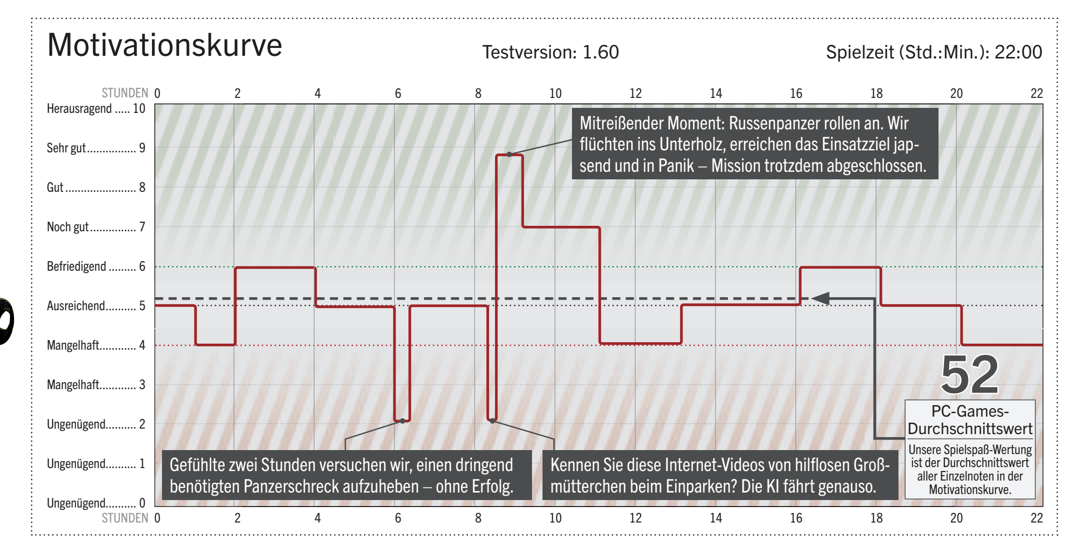


Das Inventar zeigt eigene und am Boden liegende Gegenstände als Symbole und noch mal als Liste an, funktioniert aber trotzdem nicht richtig.

Mit dem Panzerschreck und genug Reserveraketen halten wir einen T-34 auch durch Beschuss von vorne auf.

Motivationskurve

Testversion: 1.60 Spielzeit (Std.:Min.): 22:00





Verkehrschaos anrichten kann die KI von ganz alleine, russische Tiefflieger erledigen den Rest.



Neben Panzern steht auch der weniger glamouröse Nachschubfuhrpark der beteiligten Armeen zur Verfügung.

Loch zu versehen – jederzeit den Kopf unten zu halten und Deckung zu nutzen, wird Ihnen in Fleisch und Blut übergehen. Falls Sie sich doch einmal einen Streifschuss einfangen, rufen Sie über das komplexe Kommandosystem um Hilfe. Ob der Sani tatsächlich zu Ihrer Verarztung herbeisprintet, ist aber nicht sicher: Die computergesteuerten Kameraden verhalten sich hirnloser als ein Haufen grüner Rekruten. Selbst simpelste Befehle führen die Untergebenen nur widerwillig oder gar nicht aus. Sie verlaufen sich hinter Jägerzäunen und weigern sich manchmal partout, aus Fahrzeugen oder Geschützen auszusteigen. Sie quengeln wegen leerer Magazine, wollen sich aber trotz Aufforderung an Munitionskisten keine neuen Patronen greifen. Aber wer kann es ihnen verdenken? Theoretisch sollte jeder Gegenstand beweg- sowie benutzbar sein, aber das Inventarsystem lässt dies nur sehr begrenzt zu. Fallen gelassene Waffen sind fast nie anwählbar und gerne legt die Spielfigur beim Neubewaffnen ihre eigene Ausrüstung samt Uhr, Karte und Kompass gleich aus Versehen mit ab. Das eigene Leben möchte man den nicht sehr wachsamen KI-Kameraden auch nur ungern anvertrauen: Regelmäßig stehen sie seelenruhig wie die Ölgötzen in der Pampa herum, das Gewehr im Anschlag, während zwanzig Meter hinter ihnen die Rote Armee eine Parade veranstaltet.

Auf dem Papier klingt **Iron Front** sehr verlockend für Freunde anspruchsvoller Militärsimulationen, scheitert aber mit Pauken und Trompeten an seiner katastrophalen Umsetzung. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Weigel

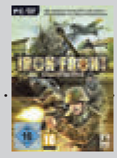


„Nur für hartgesottene Enthusiasten!“

Iron Front hat den Sprung von der Mod zum Vollpreisspiel nicht geschafft: Es verpasst dem schwergängigen und bugverseuchten **Arma 2** eine Retexturierung im Zweiten Weltkrieg, nicht mehr und nicht weniger. In den Solokampagnen ist der Spieler der gruseligen KI vollständig ausgeliefert. Solange die sich an einem hinter den Kulissen werkelnden Skript entlanghangelt, wirkt der Krieg halbwegs authentisch; stehen die Weltkriegsstatisten allerdings ohne Drehbuch in der Pampa, zerfällt die Illusion sofort.

IRON FRONT – LIBERATION 1944

Ca. € 35,-
25. Mai 2012



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: X1 Software
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDisc, die DVD muss zum Spielen im Laufwerk eingelegt sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Landschaften und Einheiten, hakelige Animationen, viele Clipping-Fehler
Sound: Schussgeräusche zu dünn für richtige Kriegsatmosphäre; Panzer klingen dafür massiv
Steuerung: Benutzeroberfläche, Befehlsmenü und Inventar sind eine Zumutung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativ spielbare Szenarien und freie Gefechte sind auf vier großen Karten möglich.
Zahl der Spieler: Maximal 128

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo oder Phenom II X2 mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870.
Empfohlen: Core i5-2500K, 4 GB RAM, Geforce GTX 570 / Radeon HD6970 oder besser.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren.
Die Kriegssimulation stellt die Kriegsgräuel an der Ostfront sehr dezent dar – grüne Wiesen, Wälder und Dörfer erinnern eher an ein Freilichtmuseum. Werden Soldaten getroffen, stellt das Spiel dies in Form eines kleinen roten Wölkchens dar.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die deutsche Kampagne und mehrere Einzelspielermissionen. Die russische Kampagne war uns leider nicht zugänglich: Wir konnten trotz gründlicher Bemühungen nicht wie verlangt ein Geschütz an einen Lkw ankoppeln, dadurch lief das Tutorial leider nicht weiter. Dazu kamen etliche Programmabstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Weitläufige, dynamische Schlachtfelder mit vielen Akteuren und Fahrzeugen
- ➖ Museumsreife Benutzeroberfläche
- ➖ Umständliche Squad-Steuerung
- ➖ Fummeliges Ausrüstungsmenü
- ➖ Künstliche „Intelligenz“ verdient den Namen nicht
- ➖ Wortmeldungen und Funkverkehr verbreiten unfreiwillige Komik anstatt Kriegsatmosphäre

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **52**



Eines Ihrer wichtigsten Werkzeuge in **Warlock** sind die zahlreichen Zaubersprüche wie dieser Blitzschlag.

In der Unterwelt finden Sie seltene Rohstoffe, die aber von Myriaden mächtiger Monster bewacht werden.

▲ Neben der eigentlichen Spielwelt Ardania gibt es bis zu sechs Unterweltdimensionen.

Warlock: Master of the Arcane

Von: Viktor Eippert

Seit Jahren warten Strategiefans auf einen modernen Nachfolger von Master of Magic. Kann Warlock diese Lücke schließen?

Auf den ersten Blick wirkt **Warlock: Master of the Arcane** wie ein Fantasy-Klon von **Civilization 5**. Das Interface beider Spiele ähnelt sich frappierend und die Kämpfe sind beinahe eins zu eins vom Sid-Meier-Meisterwerk übernommen. Auch das grundlegende Prinzip bestehend aus der Gründung neuer Städte, deren Ausbau zu Metropolen und das Ausheben einer mächtigen Armee zur Verwirklichung der eigenen Weltherrschaftsträume ist identisch. Auf den zweiten Blick erkennt man hingegen deutliche Parallelen zu **Master of Magic**. Wie im Microprose-Klassiker von 1994 beherrschen Sie in **Warlock** die Kunst der Magie, mit der Sie Elementarwesen herbeirufen, Feinde einfrieren oder ganze Bataillone mit mächtigen Feuerstürmen zu Asche verbrennen.

Klingt gut, oder? Das ist es auch. Anfangs zumindest. Es macht durchaus Spaß, das eigene Reich zur Weltmacht zu erheben und seine Städte Runde um Runde auszubauen. Hier bringt **Warlock** frischen Wind in die bekannte Formel: Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern errichten Sie Bauten nicht direkt in einer Stadt, sondern auf den Hexfeldern drum herum. Außerdem erfordern hochstufige Bauwerke das Vorhandensein diverser Basisgebäude in derselben Stadt. Gepaart mit der begrenzten Baufläche setzt der Stadtausbau daher überlegtes Vorgehen voraus.

Doch je länger man **Warlock** spielt, desto offensichtlicher wird, wie eindimensional die Spielmechanik letzten Endes ist. Egal ob es die Erforschung neuer Zauber, der Bau neuer Gebäude oder die Verbesserung der Wirtschaft ist – alles dient nur einem einzigen Zweck: dem Krieg gegen die KI-Spieler. Ein Diplomatiemenü ist zwar vorhanden, wird seiner Bezeichnung jedoch kaum gerecht. Forschungsverträge gibt es genauso wenig wie eine Möglichkeit zur Grenzabriegelung. Abgelehnte Forderungen resultieren in einer sofortigen Kriegserklärung. Und Nichtangriffspakte sowie Bündnisse sind herzlich wenig wert, da die KI die-



Für geübte Rundenstrategen bietet die Gegner-KI (hier in Lila) selbst auf hohen Schwierigkeitsstufen kaum Herausforderung.



Hin und wieder erhalten Sie kleine Quests, die bei Erfüllung Ihre Staatskasse füllen. Hier soll man eine Stadt erobern.



Diplomatie ist in **Warlock** zwar eine Option, bietet aber kaum Möglichkeiten zur Interaktion mit anderen Nationen.



Neue Gebäude errichtet man in **Warlock** nicht im Stadtzentrum, sondern auf den Umgebungsfeldern im Umkreis einer Stadt.

Auf Geländefeldern mit speziellen Rohstoffen können Sie einzigartige Gebäude errichten. Diese Pyramide hier ermöglicht Ihnen beispielsweise die Ausbildung mächtiger Minotauren. Diese stierähnlichen Fabelwesen sind trotz ihrer eher geringen Kosten formidable Kämpfer.

se ständig aus einer Laune heraus bricht. Sonstige Möglichkeiten zur Interaktion mit anderen Nationen – Spionage etwa – gibt es nicht. Das kostet **Warlock** Abwechslung und Langzeitmotivation.

Verbesserungswürdig ist auch die Gegner-KI. Bei der Verteidigung ihres Reiches schlagen sich die computergesteuerten Nationen recht wacker. Das Problem ist die Offensive. Da geht die KI selbst auf hohen Schwierigkeitsgraden so unstrukturiert vor, dass die feindlichen Angriffsbemühungen bei einer signifikanten Übermacht eine Herausforderung darstellen. Mehr Anspruch bieten da schon die Unterweltebenen, die mittels Portalen mit der Spielwelt Ardania verbunden sind und vor mächtigen neutralen Monstern nur so wimmeln. Diese Gebiete sind kleiner als die Hauptebene, dafür finden Sie dort Rohstoffe, die es auf der Oberwelt nicht oder nur selten gibt. Adamantium zum Beispiel. Aus diesem Metall geschmiedete Rüstungen verleihen Ihren Einheiten massive Boni auf die Verteidigung. Überhaupt bietet **Warlock** eine Vielzahl an Möglichkeiten, um das eigene Heer zu stärken. Zum Beispiel ganz klassisch mit passiven Fähigkeiten, die Sie immer dann auswählen dürfen, wenn eine Einheit genug Erfahrungspunkte sammelt. Dadurch steigt der Stellenwert von lieb gewonnenen Veteranen deutlich.

Eine weitere Option bieten stärkende Zauber. Diese müssen Sie allerdings wie alle Magiesprüche erst erforschen. Das der Forschung zugrunde liegende Prinzip ist so simpel wie willkürlich: Zu Beginn können Sie aus fünf zufällig ausgewählten Zaubern einen zur Erforschung aussuchen. Ist das Projekt fertig, rückt ein neuer zufallsabhängiger Spruch an die frei gewordene Stelle im Auswahlmenü. Kein sonderlich faires System, das besonders im Mehrspielermodus für ungleiche Chancen sorgen dürfte. Den wollen die Entwickler InoCo Plus nämlich erst mit einem kostenlosen Update im Laufe des Sommers noch nachliefern. ❏



Neutrale Städte sind ein beliebtes Ziel, da deren Einnahme eine schnelle Expansion fördert. Oft entsteht Wettstreit darum, wer diese Ansiedlungen zuerst erobert. Hier balgen sich gleich drei Spieler darum.

MEINE MEINUNG |

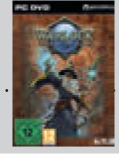
Viktor Eippert



„Gute Aufwärmübung für Civ 5: Gods & Kings.“

Tja, also geht das Warten auf einen würdigen Nachfolger von **Master of Magic** weiter. **Warlock** hat ein paar clevere Ideen, etwa die frische Herangehensweise an den Stadtausbau. Auch die fiese „Eine Runde geht noch“-Falle schlägt zu. Doch letztlich reichte das nicht, um mich langfristig für **Warlock** zu begeistern. Als ich den Dreh raus hatte, bin ich regelrecht wie ein Bulldozer über die Gegner gewalzt, ohne ansatzweise ins Schwitzen zu kommen. Danach war die Luft raus. Als Happen für die Wartezeit bis zum Erscheinen des **Civ 5**-Add-ons im Juni taugt **Warlock** dennoch allemal. Nicht zuletzt auch wegen des fairen Budgetpreises.

WARLOCK: MASTER OF THE ARCANE



Ca. € 20,-
11. Mai 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: InoCo Plus
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Mehrsprachig (unter anderem auch Deutsch und Englisch)
Kopierschutz: Zum Spielen wird ein Steam-Account vorausgesetzt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Optik erinnert stark an **Civ 5**, kommt aber nicht an dessen Qualität und Detailreichtum heran.
Sound: Die Einheiten melden sich allesamt zu Wort und die Musik trägt angenehm zur Fantasy-Stimmung bei.
Steuerung: Es fehlen Hotkeys zum Befehligen der Einheiten, was auf Dauer merklich stört. Die Maussteuerung ist dagegen einwandfrei.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

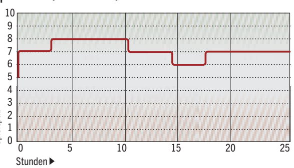
Minimum: Zweikernprozessor mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce GT 240 oder Radeon HD 3850
Empfehlenswert: Vierkernprozessor mit 3,0 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 560 oder Radeon HD 6870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Besiegte Einheiten lösen sich auf, Bluteffekte gibt es nicht. Auch wenn Diplomatie und Aufbau eine gewisse Rolle spielen, steht in **Warlock** der Krieg gegen andere Nationen eindeutig im spielerischen Vordergrund.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steamversion v1.1.2.26
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00



Wir spielten **Warlock** auf insgesamt drei verschiedenen Rechern. Das Spiel lief dabei zu jedem Zeitpunkt absolut tadellos und absturzfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Suchtförderndes Spielprinzip
- ➕ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- ➕ Taktischer Stadtausbau
- ➕ Zahlreiche Upgrades für Truppen
- ➕ Viele Einheiten und Zauber
- ➖ Nur drei verschiedene Völker
- ➖ Die Erforschung neuer Zauber ist völlig glücksabhängig.
- ➖ Eindimensionale Spielmechanik, die wenig Abwechslung bietet
- ➖ Die Gegner-KI bietet kaum Herausforderung.
- ➖ Keine Hotkeys für Truppenbefehle

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

Von: Toni Opl

Codemasters überbrückt die Wartezeit auf Dirt 4 mit einem Rempel-Spin-off.



Auf den Kreuzungen der 8-Ball-Strecken kommt es regelmäßig zu schweren Crashs. Ärgerlich: Hier werden wir vom Letztplatzierten abgeschossen.

Dirt Showdown

Drängeln, rempeln, crashen – was in anderen Rennspielen oft zu Punktabzug oder einem Rausschmiss aus der Online-Lobby führt, ist in **Dirt Showdown** nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht. Hier zählen nicht Streckenkenntnis, Fahren auf der Ideallinie oder Feingefühl am Steuer, sondern hauptsächlich Aggressivität, Rücksichtslosigkeit und ein zentnerschwerer Bleifuß.

Der actionlastige Ableger wirft nahezu alle Event-Typen des Vorgängers über Bord und bietet stattdessen zahlreiche neue Spielvarianten, die eine besonders rüde Fahrweise begünstigen. So pflügen Sie beispielsweise im Rampage-Modus durch abgesperrte Arenen und verbiegen Ihren Konkurrenten durch Rammattacken ordentlich das Blech. Je heftiger der Zusammenstoß, desto mehr Punkte gibt es – wobei Treffer in die Seite und Stöße mit folgendem Totalschaden am großzügigsten belohnt werden. Der Knock-out-Modus setzt dem Ganzen die Krone auf. Hier balgen Sie sich mit den anderen Fahrern auf einer erhöhten Plattform. Der Clou: Am Rand des Plateaus gibt's Zusatzpunkte und am meisten klingelt natürlich die Kasse, wenn Sie einen Gegner über die Kante schubsen. Sollten Sie selbst einmal auf dem Boden der Tatsachen landen, springen Sie über große Rampen einfach wieder zurück auf die Spielfläche.

Eine verdammt hohe Unfallquote garantieren auch die 8-Ball-Rennen. Hier jagen Sie über Rundkurse mit mehreren Kreuzungen, auf denen es in schöner Regelmäßigkeit ordentlich scheppert. Genau wie in den Karambolage-Varianten braucht der Sieger hier nicht nur Ellbogen aus Stahl, sondern auch eine gute Portion Glück. Ganz klar: Gegen solche Materialschlachten wirken die eher „normalen" Spielmodi Domination (Zeitnahme auf mehreren Streckenabschnitten) und Race-off (gewöhnliches Platzierungsrennen) reichlich öde und fast schon überflüssig. Es ist uns ein Rätsel, wieso Codemasters nicht ganz darauf verzichtet hat.



Race-off-Events auf normalen Rundkursen wirken wie Lückenfüller. Sie bieten trotz diverser Hindernisse und Schanzen zu wenig Action.



„Terminale Treffer" geben die meisten Punkte. Zerstörte Wagen lösen sich in Luft auf und respawnen an anderer Stelle.

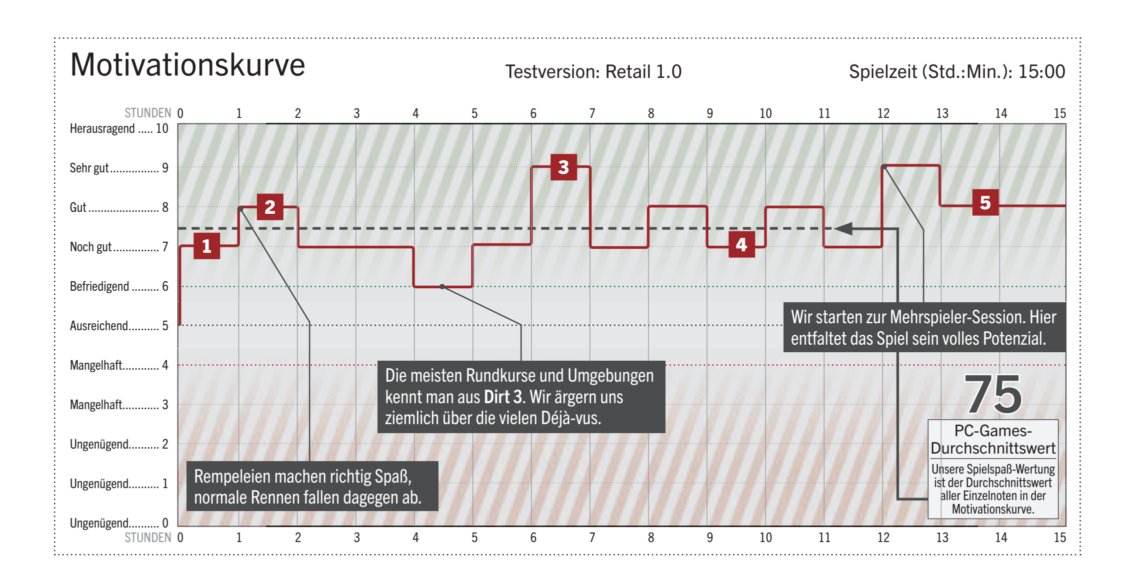


Die Königsdisziplin: Im Knock-out-Modus betätigen Sie sich als Rausschmeißer und rammen Ihre Kontrahenten von der Plattform.

MEINE MEINUNG | *Toni Opl*

„Wer den (Total-)Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen."

Ein Totalschaden ist **Dirt Showdown** keinesfalls, das obige Zitat bezieht sich hauptsächlich auf den Mehrspielermodus, der mir wirklich eine Menge Spaß gemacht hat. Was gibt es Schöneres, als die Online-Kumpels mit einer fetten Vollgas-Breitseite aus der Arena zu rammen? Leider fehlt es dem Karriere-Modus an Highlights. Die Gymkhana-Events sind nicht allzu fordernd und normale Zeitrennen bringt man möglichst schnell hinter sich, in der Hoffnung, dass bald wieder ein reines Rempel-Event kommt. Darüber hinaus habe ich mich mehrfach über die vielen aus **Dirt 3** bekannten Strecken und Locations ärgern müssen. Bei einem Add-on wäre mir das einerlei, bei einem Vollpreistitel aber nicht!



Eine reine Vollgas-Orgie ist das neue **Dirt** trotzdem nicht, denn die aus dem Vorgänger bekannte Auto-Trickserei Gymkhana feiert ein Comeback. Je nach Event gilt es, Manöver wie Donuts und Sprünge in vorgeschriebener oder beliebiger Reihenfolge zu vollführen oder farbig gekennzeichnete Hindernisse in der korrekten Abfolge über den Haufen zu fahren.

Drift-Profis seien aber gewarnt: Die Events sind lange nicht so anspruchsvoll wie in **Dirt 3** – zudem lassen sich die recht stark ins Fahrzeug-Handling eingreifenden Fahrhilfen nicht deaktiveren. Überhaupt gestaltet sich **Dirt Showdown** ein ganzes Stück einsteigerfreundlicher, aber auch anspruchsloser als das Prequel. Erfahrene Gamepad-Piloten sollten den Karriere-Modus daher gleich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad in Angriff nehmen, um nicht schon nach zwei Nachmittagen alles gesehen zu haben, was der Solo-Modus zu bieten hat. Und vieles davon kennt man als Serienveteran sowieso, denn Codemasters betreibt reichlich Strecken-Recycling.

Herzstück des Spiels ist der Mehrspielermodus. Während der Funke offline nie so ganz überspringen wollte, kochten die Emotionen während unserer Online-Sessions schon im ersten Match über – Jubelschreie und wüste Beschimpfungen inklusive. Speziell unsere Lieblingsdisziplin, der Knock-out-Modus, ist online eine echte Spaßgranate. Zudem erwarten Sie Team-Varianten (4 vs. 4) der erwähnten Modi und drei online-exklusive Gymkhana-Disziplinen, in denen Sie unter anderem dem Flaggenträger hinherherjagen (Transporter) oder mit Beute an Bord möglichst lange vor den gegnerischen Fahrern davonbrausen müssen (Smash & Grab). Über den Statistikdienst RaceNet bekommen Sie ständig die Leistungen anderer Spieler unter die Nase gerieben. Hier können Sie auch Herausforderungen an Freunde verschicken. ❑

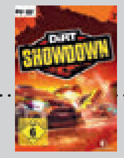


Bei der Gymkhana-Disziplin Head-2-Head tricksen Sie auf einem symmetrisch aufgebauten Parallelkurs mit einem zweiten Fahrer um die Wette.



Im Mehrspielermodus gewinnen die normalen Rennen an Reiz, da man hier im Team auch taktisch agieren und gegnerische Fahrer blocken kann.

DIRT SHOWDOWN



Ca. € 45,-
24. Mai 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zur Aktivierung wird eine Internetverbindung benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Cool designte Fantasie-Karren, spektakuläres Schadensmodell, abwechslungsreiche Locations, die aber fast alle aus **Dirt 3** übernommen wurden. Nicht schön!
Sound: Unauffällige Motorengeräusche. Der umfangreiche Soundtrack ist ein solider Mix aus Dubstep-, Hip-Hop-, Punk- und Rock-Tracks.
Steuerung: Eingängig, griffig und direkt, dadurch aber nicht mehr so anspruchsvoll wie im Vorgänger.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zehn Event-Varianten, die wahlweise im Team oder solo gespielt werden können. Sie steigen durch Erfolge im Rang auf und verdienen wie im Karriere-Modus Knete für neue Autos oder Upgrades. Zudem erhalten Sie gelegentlich online-exklusive Lackierungen.
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dual Core 3.4GHz/Athlon 64 x2, 2 GB RAM, DX7, Nvidia 8000 Serie/AMD HD 2000 Serie
Empfehlenswert: Intel Core i7/AMD Bulldozer, 4 GB RAM, DX11, Nvidia GTX500 Serie/AMD HD6000 Serie

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Massenkarambolagen mit verbeulten Karossen, fliegenden Fahrzeugteilen und sprühenden Funken, aber keinerlei Personenschäden. Ergo ein harmloses Crash-Vergnügen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Steam-Version, die sich problemlos installieren ließ. Im Spielbetrieb gab es weder Abstürze noch sonstige Fehler.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr spaßiger Mehrspielermodus
- ➕ Viele verschiedene Disziplinen
- ➕ Wilde Fahrzeugkreationen
- ➕ Rudimentäre Tuning-Möglichkeit
- ➖ Viel Content-Recycling aus **Dirt 3**
- ➖ Solo-Modus ohne große Highlights
- ➖ Zu wenig Rampage- und Knock-out-Events im Karriere-Modus
- ➖ Normale Rennen trotz Rempeleien eher unspektakulär und öde
- ➖ Für **Dirt**-Profis zu leicht
- ➖ Glück spielt oft eine große Rolle

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**

Von: Sascha Lohmüller

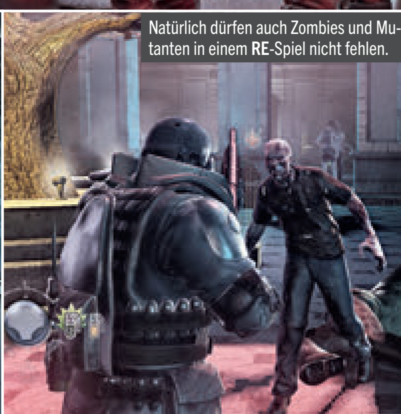
Was trotz starker Lizenz so alles schiefgehen kann, zeigt Operation Raccoon City eindrucksvoll.



Die Charaktermodelle sind gut gelungen, der Rest der Grafik bleibt blass.



Es kommt selten vor, dass Ihre KI-Kameraden so gut Deckung suchen. Meist rennen sie blind ins Feuer.



Natürlich dürfen auch Zombies und Mutanten in einem **RE**-Spiel nicht fehlen.

Resident Evil: Operation Raccoon City

Normalerweise retten Sie in der **Resident Evil**-Reihe die Welt vor Mutanten, Zombies und machthungrigen Konzernen. In **Operation Raccoon City** dreht Capcom jedoch den Spieß um und steckt Sie in die Rolle der Bösen, genauer gesagt in ein Spezialkommando der Umbrella Corporation. Ihr Auftrag: die Verwicklungen der Firma rund um den Ausbruch des tödlichen T-Virus zu vertuschen.

Dieser Aufgabe gehen Sie sowohl im Mehrspieler- als auch im Einzelspieler-Modus nach. Für beide Varianten gilt jedoch: Ein eigentlich durchaus solider Shooter wird durch diverse Design-Schnitzer, Bugs und Ungereimtheiten boykottiert.

In der Kampagne etwa sorgt die katastrophale KI dafür, dass so etwas wie Spielspaß nur bedingt aufkommt. Oft stehen Ihre drei Kameraden, mit denen Sie die Einsätze bestreiten, tatenlos in der Gegend herum, feuern auf Wände oder stellen sich in brennende Flächen und kommen ums Leben. Auch das Deckungssystem funktioniert eher schlecht als recht: Sobald Sie gegen eine Wand, Kiste oder Barrikade laufen, gehen Sie automatisch in Deckung. Das ist in ruhigen Momenten weniger tragisch. Wird es jedoch hektisch, werden Sie alle Nase lang an irgendeiner Ecke hängen bleiben.

Wenn Sie ob der KI-Probleme nun hoffen, der Mehrspieler-Modus (den die Entwickler übrigens als Herzstück des Spiels sehen) sei besser, müssen wir Sie enttäuschen. Denn auch wenn die miserable KI hier natürlich keine Rolle spielt, trüben andere Probleme das Gesamtbild. Das Matchmaking etwa schmeißt Sie munter mit höherstufigen und somit besser bewaffneten Spielern auf einen Server. Und um das Ganze „abzurunden“, kämpfen Sie in vier von fünf Matches mit Lags und Rucklern. ❑

MEINE MEINUNG |

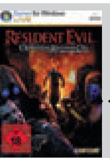
Sascha Lohmüller



„Gute Ansätze, viel zu viele Fehler – schade!“

Das eigentliche Spielgeschehen hätte sicher eine Wertung im 70er-Bereich verdient, wenn die hundsmiserable KI und die Unzulänglichkeiten im Mehrspieler-Modus nicht wären. Jedes Mal, wenn ich dachte „Okay, coole Mission!“ oder „Nette **Resident Evil**-Anspielung!“, hat die KI irgendetwas derart Dämliches angestellt, dass ich am liebsten meine Maus aus dem Fenster gefeuert hätte. Im Mehrspieler-Modus dasselbe: Immer dann, wenn in einem Match Spannung aufkommt, wird man von einem hochstufigen Spieler wegen seiner besseren Ausrüstung besiegt oder von Lags und Ruklern verärgert. Einfach nur schade!

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY



Ca. € 40,-
18. Mai 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Slant Six Games
Publisher: Capcom
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen einen Games-for-Windows-Live-Account und müssen das Spiel online registrieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Charakter-Modelle, sehr triste Umgebungen
Sound: Solide Sprachausgabe, dezente Hintergrundmusik
Steuerung: Standard-Steuerung per Gamepad oder Maus & Tastatur (frei konfigurierbar); unausgegorenes Deckungssystem, sehr konsolige Menüs

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus für die Kampagne, Online-Versus-Modus mit verschiedenen Match-Arten
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

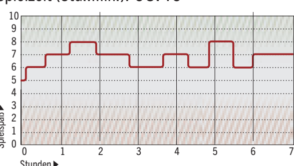
Minimum: Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800GTS/Radeon HD 3850 (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Core 2 Quad 2,7 GHz/ Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 260 (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Auch wenn die deutsche Version geschnitten ist, fließt in den Feuergefechten mit Soldaten und Zombies immer noch genug Blut, dass Jugendliche mit diesem Produkt nicht in Berührung kommen sollten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail
Spielzeit (Std.:Min.): 06:40



Abstürze hatten wir mit der Verkaufsversion nicht zu verzeichnen, Bugs dafür umso mehr, vor allem was die KI angeht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele **Resident Evil**-Andeutungen
- ➕ Durchaus passables Shooter-Gameplay
- ➕ Motivierendes Upgrade-System
- ➖ Katastrophale KI
- ➖ Kleinere Design-Schnitzer
- ➖ Konsolige Menüführung
- ➖ Hakeliges Deckungssystem
- ➖ Unausgegorenes Match-Making

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **68**

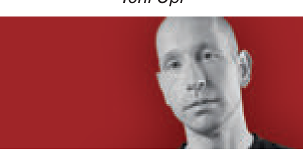
Von: Toni Opl

Kampf der Titanen: Hier treffen echte Prügelspiel-Legenden direkt aufeinander.



Sie können Ihren Partner jederzeit einwechseln oder für eine unterstützende Aktion in den Ring rufen.





Street Fighter X Tekken

Street Fighter und **Tekken** zählen vor allem für PlayStation-Spieler zu den traditionsreichsten Prügelspielreihen. Jetzt treten die Haudegen beider Serien im ersten von zwei Crossover-Titeln gegeneinander an. Während **Street Fighter X Tekken** auf Capcoms **SF**-Engine aufbaut, wird Namco irgendwann ein zweites Spiel auf Basis des **Tekken**-Grundgerüsts veröffentlichen.

Stolze 38 Kämpfer versammeln sich in **Street Fighter X Tekken** zum ultimativen Schlagabtausch – weitere Figuren gibt's als kostenpflichtigen DLC. Selbstredend sind die größten Stars beider Lager samt ihrer charakteristischen Moves vertreten. Dennoch müssen sich **Tekken**-Anhänger gleich in zweifacher Hinsicht umstellen, denn hier wird in klassischer 2D-Manier und mit dem **SF**-typischen Sechs-Button-System gekämpft. Wer jetzt aber glaubt, das Ding spielt sich exakt wie **SF4**, der irrt gewaltig, denn **Street Fighter X Tekken** ist ein Zwei-gegen-zwei-Prügler, bei dem Sie Ihre beiden Kämpfer jederzeit durchwechseln können. Es ist auch möglich, dass sich je zwei Spieler pro Seite zusammentun und ein Vier-Mann-Match ausfechten.

Der Teamaspekt kommt auch bei vielen neuen Spezialmanövern zum Tragen. Sie können Ihre Fighter mitten in einer Combo wechseln (Cross Crush), eine Super-Combo mit Partner ausführen (Cross Art) oder für kurze Zeit gleichzeitig mit Ihrem Partner angreifen (Cross Assault). Das klingt kompliziert, hat man das System aber erst durchschaut, zeigt sich Capcoms neuestes Werk sogar ein Stück zugänglicher als **SF4**, weil die Tasteneingaben für die erwähnten Cross-Manöver bei allen Figuren identisch sind und die Eingabe von Schlag-Combos deutlich vereinfacht wurde.

Für überflüssig und auch fragwürdig halten wir indes das neue Gem-System. Gems sind magische Edelsteine, welche die Fähigkeiten Ihrer Kämpfer kurzzeitig verbessern. Wer seine Gem-Sets clever zusammenstellt, kann durchaus die Stärken seiner Fighter weiter ausbauen oder eventuelle Schwächen kompensieren. Da Capcom auch exklusive Gems per DLC anbietet, könnte sich für zahlungsfreudige Zocker im Online-Modus ein spielerischer Vorteil ergeben. ❑

MEINE MEINUNG |

Toni Opl

„Alte Flamme neu entfacht. Tiger Knee!!!"

Zunächst hat mich **Street Fighter X Tekken** etwas enttäuscht. Im Vergleich zu **Street Fighter 4** wirkt Capcoms neues Baby auf den ersten Blick überladen. Doch je länger ich **SFXT** spielte und je mehr ich mich mit den neuen Cross-Techniken beschäftigte, desto mehr begeisterte mich das Spiel. Capcom hat gut daran getan, die bekannte **SF4**-Mechanik zu verändern und zu erweitern, um nicht einfach nur einen weiteren Ableger mit neuen Figuren abzuliefern. Ich bin mir sicher, dass hier nicht nur **Street Fighter**-Fans, sondern auch **Tekken**-Spieler genug Aspekte von „ihrem" Stammspiel wiederfinden. **Super Street Fighter 4: Arcade Edition** bleibt aber der rundere, ausgetüfteltere Titel.



Wenn Sie einen Gem (Power-up) aktivieren, leuchtet Ihre Spielfigur in der entsprechenden Farbe.



Im optionalen Gruppenkampf-Modus prügeln sich alle vier Fighter gleichzeitig. Chaos pur!

STREET FIGHTER X TEKKEN

Ca. € 39,-
11. Mai 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: Deutsche Texte
Kopierschutz: Sie benötigen einen Games-for-Windows-Live-Account und eine Internetverbindung zur Aktivierung des Spiels.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grandioser Stil, etwas bunter gehalten als **Street Fighter 4**. Sowohl die Figuren als auch die Arenen erfreuen mit ihrem Detailreichtum.
Sound: Sprach-Samples, Kampfgeräusche und Soundtrack sind typisch für die **Street Fighter**-Reihe.
Steuerung: Mit Controller ordentlich spielbar, ein Arcade-Stick bringt allerdings viel mehr Präzision.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online erwarten Sie Ranglisten-Spiele (2 Spieler), Endloser Kampf und Gruppenkampf (beides mit Lobbys für bis zu sechs Spieler) sowie zahlreiche Replay-Features.
Zahl der Spieler: 2 (Lobby: 2 bis 6)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Dual Core 1,8 GHz/ AMD Athlon II X2, 1 GB Arbeitsspeicher, Geforce 6600/ATi X1600
Empfehlenswert: Intel Core i5-2500/ AMD Phenom II X4 960T BE, 4 GB Arbeitsspeicher, Geforce GTX 460/ Radeon HD 6850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Gewalt ist das vorherrschende Element, allerdings ist diese sehr comichaft und teilweise auch stark überzogen dargestellt. Also nichts, was Kinder nicht auch bei ihren Nachmittags-Cartoons sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Das Spiel lief auf unserem Testrechner bei höchstmöglichen Grafikeinstellungen einwandfrei. Abstürze oder Bugs sind nicht aufgetreten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Neue Team-Mechaniken
- ➕ Vielseitige Kämpferriege
- ➕ Trotz vieler neuer Features etwas zugänglicher als **Street Fighter 4**
- ➕ Hilfreicher Tutorial-Modus
- ➕ Ulkige Cutscenes bei richtiger Kämpfer-Paarung
- ➖ Relativ wenige Kampfarenen
- ➖ Überflüssiges Gem-System
- ➖ Weniger Kämpfer als in den Konsolenfassungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**

Von: Thorsten Küchler

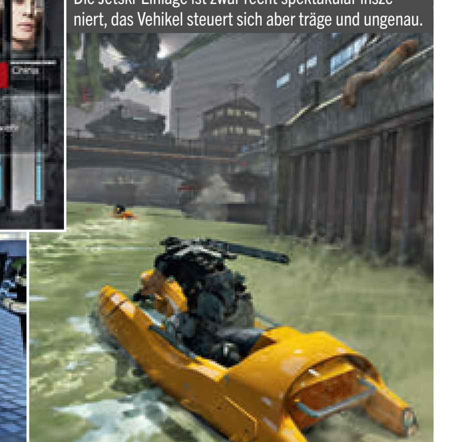
Paradox: Ein Shooter über die Zukunft sieht aus wie von gestern – und macht trotzdem Spaß!



Ob Sie einem Gegner Schaden zufügen, erkennen Sie dank der klasse Zerstörungsphysik sofort.



Je nachdem, wie Sie mit Ihren KI-Teamkameraden umgehen, verweigern diese im Kampf den Dienst oder werden handzahm.



Die Jetski-Einlage ist zwar recht spektakulär inszeniert, das Vehikel steuert sich aber träge und ungenau.

Binary Domain

Schreib los!", „Mach Screenshots!": Mit Sprachbefehlen kennen sich die PC-Games-Mitarbeiter prima aus. Wie passend, dass Segas neuer Shooter ebenfalls verbale Kommandos versteht: Denn mittels USB-Mikrofon dürfen Sie Ihre virtuellen Teamkollegen in **Binary Domain** mündlich durch die Gegend scheuchen. Eine weitere Parallele zu unseren Redakteuren: Auch im Spiel wird nicht jede Anweisung ohne Murren ausgeführt. Die Entwickler haben eine moralische Komponente eingebaut: Die KI-Kollegen verfügen über ein virtuelles Seelenleben und merken sich, wie man mit ihnen umgeht. Schicken Sie sie etwa sinnlos gen Bossgegner, so wirkt sich das negativ auf das Vertrauensbarometer aus. Außerdem kommt es immer wieder zu Dialogen mit den CPU-Helfern: Mal will einer wissen, ob Sie Bock auf eine Sauftour haben, mal schüttet Ihnen jemand sein Herz aus.

Im Jahr 2080 beschäftigt die Menschheit Millionen von Arbeitsrobotern – und die drehen irgendwann durch. Lassen Sie sich von der öden Grundidee nicht täuschen: **Binary Domain** erzählt eine erwachsene Story. Unter anderem geht es um die Frage, wo künstliche Intelligenz aufhört und menschliches Leben beginnt. Spielerisch erwarten Sie indes wenige Überraschungen: Sie lenken Ihren Recken durch lineare Levels, gehen bei Bedarf in Deckung und ballern auf alles, was zwei oder mehr Metallbeine hat. Toll: Die Techno-Halunken fliegen bei Beschuss nach und nach auseinander. Jedes zerstörte Roboter-Einzelteil erhöht Ihren virtuellen Kontostand. Im Shop können Sie die erballerten Moneten dann gegen Munition, Heilpakete und Upgrades eintauschen. Abseits vom Dauergeknalle düsen Sie mit einem Jetski durch Abwässerkanäle und erforschen einen Rotlichtbezirk – ganz nett, aber eben nicht toll. ❑

MEINE MEINUNG |

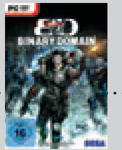
Thorsten Küchler



„Hier kommt es auf die inneren Werte an!"

Hinter einer unansehnlichen Fassade stecken bei **Binary Domain** erstaunlich tiefgründige Dinge. Besonders die Story hat es mir angetan: Glaubt man zu Beginn noch an den typischen „Menschen gegen Roboter"-Quark, entpuppt sich die Handlung im späteren Verlauf als Parabel über Größenwahn und Intoleranz. Das Moralsystem ist indes nett gemeint, aber auch plump: Einen Kollegen mit „Fuck you" zu beschimpfen, nur weil er um Hilfe bittet – das ist mir dann doch zu banal. Viel besser schneidet das Geballer ab: Wenn Sie einen Widersacher erwischen, dann fliegen die Metallfetzen – so muss Treffer-Feedback aussehen!

BINARY DOMAIN



Ca. € 40,-
27. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Yakuza Studio
Publisher: Sega
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Das Spiel muss einmalig über Steam aktiviert werden, ein Weiterverkauf ist danach unmöglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmig und mit teils sehr ordentlichen Effekten, aber auch detailarm und altbacken
Sound: Furchtbar bemühte deutsche, ordentliche englische Sprecher – die Musik dudelt im Mittelmaß herum
Steuerung: Mit einem Gamepad völlig okay, mit Maus und Tastatur (vor allem in den Menüs) nervig

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sieben recht einfallslose Modi – leider kein Story-Koop
Zahl der Spieler: 2 bis 10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

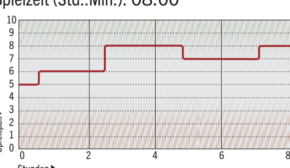
Minimum: CPU mit 2.66 GHz, 2 GB RAM (XP)/3 GB RAM (Windows 7/Vista), Geforce GT220 mit 512 MB oder Radeon HD 2600 XT mit 512 MB, 8 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Hier wird zwar dauernd geschossen – aber nur auf Roboterwesen. Die Story packt hingegen einige verstörende, komplexe Themen an.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Das Spiel lief problemlos. Die korrekten PC-Tasteneinblendungen wurden (zum Glück) per Patch nachgeliefert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Die erstaunlich tiefgründige, sozialkritische Handlung motiviert zum Durchspielen.
- ➕ Großartiges Treffer-Feedback: Unter Beschuss zerfallen Ihre Robo-Gegner in kleine Einzelteile.
- ➕ Spannende Team-Thematik mit moralischen Entscheidungen
- ➕ Einige imposante Bosskämpfe
- ➖ Bestenfalls mittelmäßige Technik
- ➖ Halbgare PC-Umsetzung
- ➖ Wenig spielerische Abwechslung
- ➖ Fiese deutsche Sprecher
- ➖ Charaktere aus der Klischee-Hölle

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**


HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PCGH-Sonderheft 01/2012
Aufrüst-Tipps und Eigenbau-Anleitung auf 84 Seiten mit XXL-Poster (Selbstbau-Guide und Diablo-3-Karte) für nur € 5,99. Abonnenten können online versandkostenfrei bestellen.
Traum-PC im Eigenbau & Aufrüst-Tipps auf 80 Seiten + XXL-WENDEPOSTER
PC Games Hardware
SONDERHEFT
Diablo-3-Karte + PC-Eigenbau-anleitung
Postergröße 80 x 53 cm!
NEU!
Günstig mehr Leistung für Ihren PC
Neuen PC bauen oder aufrüsten?
Mit Ivy Bridge, GTX 670, SSD & Co. fit für Diablo 3 & Max Payne 3
Eigenbau-Guide
Tuning-Tipps
PLUS
Hardware-Kauftipps

Von: Felix Schütz

Entwickler Telltale macht ernst – und liefert eines seiner besten Spiele ab.



▼ Auch in Dialogen werden die Antworten ausgewertet – viele Entscheidungen wirken sich auf den Handlungsverlauf aus.

▲ Die Actionszenen sind hektisch und spannend, aber auch sehr leicht zu meistern. Adventure-Fans dürfen ganz beruhigt sein.

The Walking Dead: Episode 1

Hierzulande wurde **The Walking Dead** vor allem durch eine TV-Serie bekannt. Die Show basiert aber eigentlich auf einer Comic-Reihe des US-Autors Robert Kirkman – und auf dieser Vorlage baut auch das Spiel **The Walking Dead** auf. Von Kirkman abgesegnet und von Telltale Games (**Jurassic Park**, **Back to the Future**) entwickelt, erzählt das Spiel eine brandneue Story, die aber im Einklang mit den Comics steht.

The Walking Dead handelt vom Ausbruch einer Zombie-Seuche in den USA – eine bierernste Geschichte fernab von jenen Kettensägen- und Schrotflintenmassakern, wie sie heutzutage in Computerspielen so beliebt geworden sind. **The Walking Dead** ist kein Actionspiel, sondern vielmehr ein Survival-Adventure – hier geht's nicht ums Töten, sondern um die Menschen, die sich durch diese Apokalypse schlagen müssen. Einer von ihnen ist Lee Everett, ein Straftäter, der den Ausbruch der Seuche zu Beginn miterlebt. Sein verzweifelter Überlebenskampf bringt ihn mit anderen Flüchtigen zusammen. Gemeinsam versucht die ungleiche Gruppe, am Leben zu bleiben, aber dabei auch ihre Menschenwürde zu bewahren – guter, kniffliger Stoff für eine Zombie-Geschichte, die Telltale prima umgesetzt hat: Die Figuren sind gut getroffen, die Dialoge haben Schliff, die Verzweiflung ist jederzeit spürbar. Dass die 3D-Grafik technisch völlig veraltet ist, schmälert die Atmosphäre kaum: Telltale war so clever, einen überzeichneten Grafikstil zu wählen, der die Comic-Wurzeln des Spiels unterstreicht und auch ohne viele Details für Stimmung sorgt.

Oft müssen sich Lee und seine Kameraden gegen Zombies zur Wehr setzen – diese Begegnungen inszeniert Telltale in spielerisch simplen, aber hochspannenden Reaktionstests, in denen auch reichlich Blut und Eingeweide zu sehen sind. Das Spiel ist brutal, denn eine weichgespülte Zombie-Geschichte braucht kein Mensch. Die meiste Spielzeit verbringt man aber mit dem Erkunden von Locations und in Dialogen mit den Überlebenden – **The Walking Dead** ist wesentlich offener als etwa Telltales **Jurassic Park**, das nur Quicktime-Szenen aneinanderreihte. Besonders spannend: Lee muss mehrmals Entscheidungen treffen, die sich auf den weiteren Handlungsverlauf auswirken. Selbst in Gesprächen wird protokolliert, ob Lee sich verständnisvoll oder zornig, verschlossen oder hilfsbereit gibt – damit betritt Telltale echtes Neuland im Adventure-Bereich, klasse!

Typisch Telltale: The Walking Dead ist ein Episodenspiel. Die erste Folge **A New Day** bietet etwa zwei Stunden Spielzeit. In den nächsten Monaten werden dann vier weitere Episoden erscheinen, die an den Auftakt anknüpfen, frühere Entscheidungen auswerten und die Story weitererzählen. Trotz der Episodenstruktur müssen PC-Spieler die gesamte, fünfteilige Reihe kaufen; es ist nicht möglich, die Folgen einzeln zu erwerben. ❑

MEINE MEINUNG |

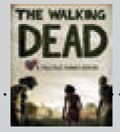
Felix Schütz



„Spannender Auftakt für das Zombie-Adventure"

Endlich gelingt es Telltale, aus seinem bekannten Schema auszubrechen! Statt des üblichen seichten Episoden-Rätselspiels ist **The Walking Dead** ein spannendes Survival-Drama geworden, das auch Adventure-Fans mit hektischen Actionszenen, kniffligen Entscheidungen und reichlich Blut die Haare zu Berge stehen lässt. Auch wenn das Gameplay nur wenig Tiefgang besitzt: Ich freue mich schon auf die nächsten Episoden – und bin neugierig, wie stark sich meine Entscheidungen auswirken werden.

THE WALKING DEAD: EPISODE 1 – A NEW DAY



Ca. € 25,-
24. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Abhängig von der Version. Neben einer Steam-Fassung gibt's auch einen Download über Telltales Website. Diese Version muss einmalig online aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailarme 3D-Grafik mit Comic-Stil; dank ausdrucksstarker Gesichter und guter Kameraführung trotzdem stimmungsvoll und passend
Sound: Melancholischer, guter Soundtrack und gute englische Sprecher
Steuerung: Spielbar per Maus und Tastatur oder per Xbox-360-Gamepad. Die Gamepad-Steuerung erschien uns angenehmer. Die Tastenbelegung lässt sich grundsätzlich nicht ändern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

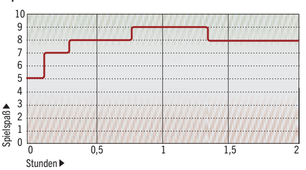
Minimum (Herstellerangaben): 2,0 GHz Pentium 4 oder vergleichbar, 3 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die PC-Version wurde noch nicht durch die USK geprüft, die inhaltlich identische Xbox-360-Fassung wurde jedoch ab 18 Jahren freigegeben. Gemäß der Comic-Vorlage ist das Spiel sehr blutig geraten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion (Steam)
Spielzeit (Std.:Min.): 2:00



Die erste Folge ist in etwa zwei Stunden durchgespielt und lief bugfrei. Die weiteren Episoden werden im Laufe der nächsten Monate freigeschaltet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, dramatische Story
- ➕ Gut getroffene Charaktere
- ➕ Knifflige Entscheidungen, die sich auf die Handlung auswirken
- ➕ Düstere, ernste Atmosphäre
- ➕ Survival-Horror-Adventure, das Action nur behutsam einsetzt
- ➕ Gute (englische) Sprecher und stimmungsvoller Soundtrack
- ➖ Technisch völlig veraltet
- ➖ Steuerung ein wenig ungenau
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Wenig spielerischer Anspruch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Von: Christian Weigel

Der Erste Weltkrieg in der Spielzeugkiste – ein Tower-Defense-Häppchen für zwischendurch.


Die platzierbaren Geschütze sind alle liebevoll animiert und wie Spielzeuge auf hölzernen Sockeln befestigt.

▶ Der Gegner führt allerhand ulkiges Kriegsgerät ins Feld, wie diese „Überbaby"-Panzer.

Toy Soldiers

Stacheldraht, MGs, Kanonen und Schützengräben? Das muss der Erste Weltkrieg sein. Oder doch nicht? Aus vielen Fahrzeugen ragt seitlich ein großer Schlüssel heraus, die Haubitzen und Mörser sind auf kreisrunde hölzerne Sockel montiert und gefallene Soldaten zerbröseln zu Uhrwerkfedern, Schräubchen und Elastolinklumpen ... ach so, alles nur Spielzeug!

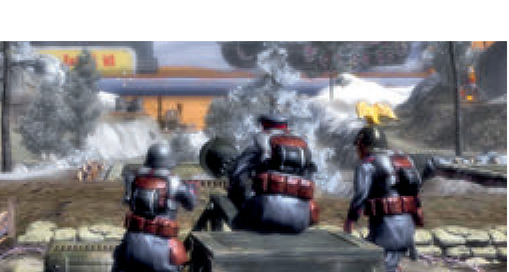
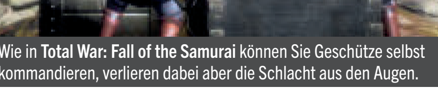
In Toy Soldiers, einem Konsolenimport aus Microsofts Xbox-Live-Arcade-Downloadshop, wird der Erste Weltkrieg auf launige Weise in einem stilechten Spielzeugdiorama wie aus den 1920er-Jahren inszeniert: komplett mit Aufziehpanzern, ganzen Regimentern von Plastiktruppen und Modelldoppeldeckern. Da es sich um ein Tower-Defense-Spiel handelt, ist es Ihre Aufgabe, die heranstürmenden Gegner davon abzuhalten, in die eigene Spielzeugkiste einzumarschieren. Das ist gar nicht so leicht, da Ihnen außer Infanterie auch viele gepanzerte und fliegende Ziele ans Leder wollen. Zur Sicherung des eigenen Hauptquartiers errichten Sie auf sehr spärlich vorhandenen Sockelpositionen verschiedene Arten von Verteidigungsgeschützen: Maschinengewehre, Artillerie, Giftgaswerfer und Flugabwehr, alle in drei Stufen aufrüstbar. Sie dürfen sogar den Befehl über ein einzelnes Geschütz zu übernehmen, um dem Feind persönlich einzuheizen – dabei geht aber der Überblick im Gefecht verloren. Da eine Karte fehlt und sich die Kamera durchgehend unkooperativ gibt, ist es um die Übersicht sowieso nicht gut bestellt. Noch schlimmer wird es, wenn wir in einen klapprigen Sopwith-Camel-Flieger oder einen lahmen Mark-IV-Tank einsteigen, um den eigenen Stellungen Feuerschutz zu geben: Wir bekommen vom Rest der Schlacht fast gar nichts mehr mit, im Extremfall werden in der Zwischenzeit alle Geschützstellungen von einem riesigen Bossgegner geplättet. ❑

MEINE MEINUNG | *Christian Weigel*



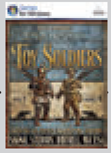
„Spielzeug-Optik macht noch kein gutes Spiel."

Ich finde es fragwürdig, ausgerechnet die Materialschlachten des Ersten Weltkriegs als Vorlage für ein Tower-Defense-Spiel zu verwenden. Das Spielgenre und die historischen Taktiken von 1914 -18 ähneln sich auf erschreckende Weise, wenn Welle um Welle von Soldaten mit Hurra-Geschrei in vernichtendes MG-Sperrfeuer läuft. Das charmante und doch zynische Spielzeugszenario ist dabei der einzige Punkt, den **Toy Soldiers** für sich verbuchen kann. Hinter der putzigen Präsentation steckt nur ein dürftiges Tower-Defense-Spielchen mit wenig Auswahl an Verteidigungstürmen und mieser Kamerasteuerung. Spaß macht es trotzdem, aber der Mangel an Übersicht und Kontrolle nervt arg.



Wie in **Total War: Fall of the Samurai** können Sie Geschütze selbst kommandieren, verlieren dabei aber die Schlacht aus den Augen.


Diese schicke P-51 Mustang hier ist die Geheimwaffe der Deutschen (!) im Invasion-Modus.

TOY SOLDIERS



Ca. € 8,-
27. April 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Signal Studios
Publisher: Microsoft
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist entweder über Steam oder den Microsoft-Downloadshop erhältlich und benötigt in beiden Fällen eine Accountbindung über Games for Windows Live.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stilsichere Spielzeugoptik im Stil der 1920er-Jahre, mit schicken Weichzeichner- und Tiefenunschärfeeffekten.
Sound: Dünne Geräuschkulisse, zur Ära passende Musikuntermalung
Steuerung: Widerborstige Kamera; einige wichtige Funktionen wie Stacheldraht sind nicht per Maus ausführbar, sondern nur per Tastenkürzel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

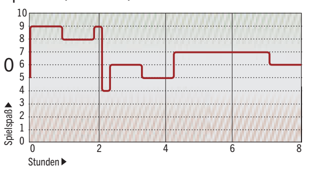
Zweikernprozessor mit 2,0 GHz, 2 GB RAM; Grafikkarte mit Shader 3.0; 1 GB RAM (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Gewalt ist familienfreundlich und richtet sich nur gegen Plastiksoldaten oder Spielzeugpanzer – trotz der Kriegsthematik.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion (Steam)
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Die Testversion lief ohne Probleme. Die Ladezeiten der einzelnen Missionen waren allerdings überdurchschnittlich lang.

PRO UND CONTRA

- ➕ Nostalgisches Spielzeugszenario
- ➕ Aberwitzige Gegner: Zeppeline, kuriose Panzerprototypen
- ➕ Viele Spielmodi: Kampagne, Survival, Invasion-Modus gegen „futuristisches" Spielzeug aus den 50er-Jahren
- ➖ Bossgegner viel zu stark, zerstören Verteidigungstürme durch Plattwalzen
- ➖ Nur wenige Sockel für Geschütze
- ➖ Keine Forschung
- ➖ Steuerbare Fahrzeuge sinnlos, langsam und verwundbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL


PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**

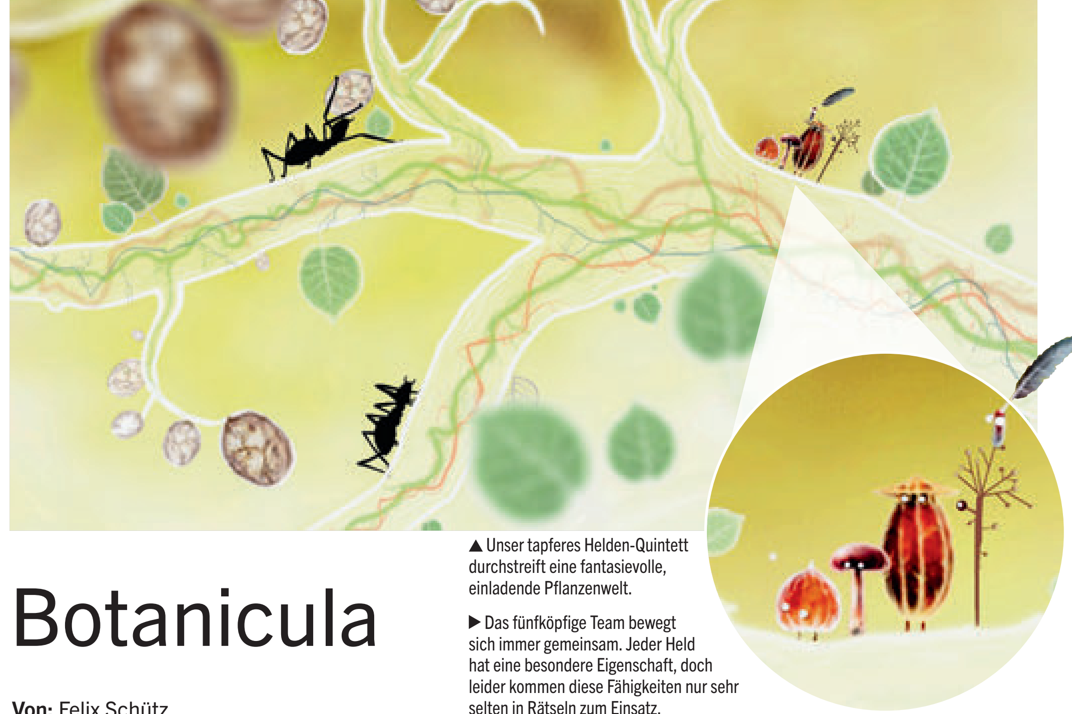


Neue Staffel

Fang des Lebens – Der gefährlichste Job Alaskas
Sonntags 23:15

DMAX

dmax.de



▲ Unser tapferes Helden-Quintett durchstreift eine fantasievolle, einladende Pflanzenwelt.

▶ Das fünfköpfige Team bewegt sich immer gemeinsam. Jeder Held hat eine besondere Eigenschaft, doch leider kommen diese Fähigkeiten nur sehr selten in Rätseln zum Einsatz.

Botanicula

Von: Felix Schütz

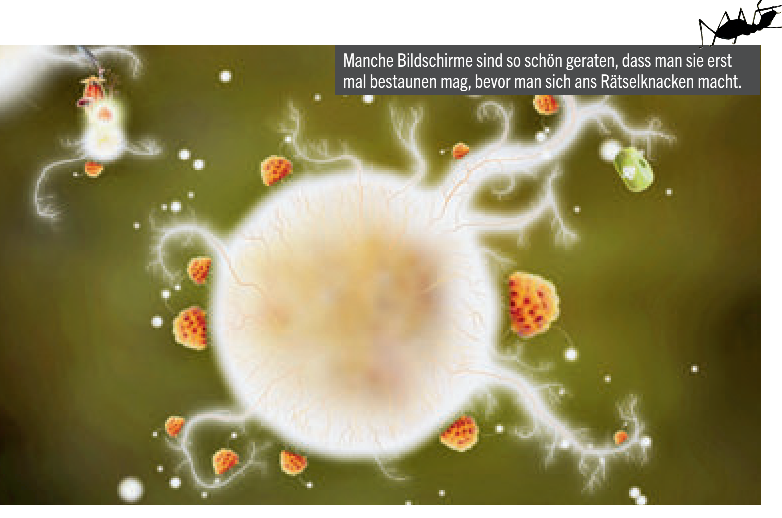
Ein kleines Abenteuer, das große Gefühle weckt.

Eine fast schon kindliche Faszination geht von diesem Spiel aus, das Amanita Design (**Machinarium**) da gezaubert hat: **Botanicula** entführt in das fantasievolle Reich der Pflanzen. Ein Mikrokosmos, der vor Leben geradezu übersprudelt: Samen, Blüten, Sporen, Pilze und reichlich fremdes Getier tummeln sich hier in einer Fülle und Farbenpracht, dass man sich dem einladenden Charme von **Botanicula** kaum entziehen kann.

In diese Idylle fällt eine Bedrohung ein: Pechschwarze Spinnen beginnen damit, das blühende Leben dieser Welt auszusaugen und zu vernichten. Die einzige Chance auf Rettung manifestiert sich in Form eines letzten Samenkorns, das in die Obhut einer fünfköpfigen Heldengruppe fällt: Mit der Hoffnung auf einen Neubeginn transportiert das beherzte Quintett sein Samenkorn durch ein etwa vierstündiges Abenteuer, in dem die kleinen Kerlchen allerlei Denksportaufgaben meistern müssen. Diese fallen nie sonderlich schwer aus, zumal die einfache Steuerung kaum Raum für Fehler lässt: Ein Klick genügt und schon flitzen die Helden an Ästen entlang oder interagieren mit der Umgebung. Der Reiz des Spiels geht dabei von seiner interaktiven Spielwelt aus: In jedem Bildschirm bewegt oder versteckt sich etwas, das betrachtet und untersucht werden will – man klickt einfach drauflos und experimentiert, fast wie in einem Wimmelbildspiel. Dabei geht das quirlige Heldengrüppchen stets gewaltfrei vor, Aufgaben werden mit Charme und Köpfchen bestanden – ein kindgerechtes Abenteuer für Jung und Alt.

Das Spiel kommt ohne Sprachausgabe aus, alle Tierchen und Pflanzen verständigen sich mit piepsenden Tönchen und Sprechblasen – das ist nicht nur niedlich, sondern regt auch die Fantasie des Spielers an. Dazu lauscht man einem stimmungsvollen Soundtrack, der mit fröhlichen Themen für gute Laune sorgt.

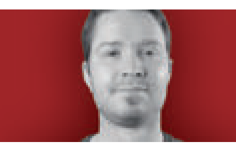
Botanicula gibt's als Download (8 Euro) und als verpackte Retailfassung (20 Euro), die eine Soundtrack-CD und ein Poster enthält. ❑



Manche Bildschirme sind so schön geraten, dass man sie erst mal bestaunen mag, bevor man sich ans Rätselknacken macht.

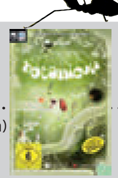


MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Da geht einem das Herz auf."

Botanicula will nicht fordern, sondern verzaubern, unterhalten, ein bisschen glücklich machen – und das tut es. Selten habe ich ein Spiel erlebt, das so viel gute Laune verbreitet wie **Botanicula**: Die knuffigen Charaktere, die liebevoll gestaltete Spielwelt, die vergnügte Musik – das ist entwaffnend niedlich, wenn man sich erst mal drauf eingelassen hat. Spielmechanisch kann **Botanicula** nicht mit seiner charmanten Präsentation mithalten, die Rätsel sind ordentlich, aber meistens schnell durchgeklickt. Damit ist es zwar weniger anspruchsvoll als der beliebte Quasi-Vorgänger **Machinarium**. Doch als Gesamtpaket gefällt mir **Botanicula** sogar einen Tick besser.



BOTANICULA

Ca. € 8,- (Download-Version)
Ca. € 20,- (Retail-Version)
7. Mai 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Amanita Design
Publisher: Amanita Design, Daedalic Entertainment (Boxed-Version)
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel verwendet keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz schwacher 2D-Technik und fixer Auflösung ist die Grafik klasse gelungen: Die fantasievollen, farbenfrohen Umgebungen bleiben lange im Gedächtnis.
Sound: Knuffige Piepsgeräusche ersetzen die Sprachausgabe der Charaktere. Dazu gibt es einen abwechslungsreichen, ausgelassenen Soundtrack, der gute Laune macht.
Steuerung: Die linke Maustaste genügt zum Spielen – meist ist diese Steuerung völlig in Ordnung, nur in einigen Minispielen kann sie nerven.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

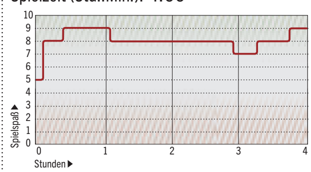
Minimum (Herstellerangaben): 1,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 700 MB Festplattenspeicher. Kurzum: Das Spiel läuft auch auf uralten Rechnern problemlos.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Bis auf ein paar gruselige Spinnen ist das Spiel rundum kindgerecht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00



Wir testeten die finale Verkaufsversion, das Spiel lief bugfrei. Neben diversen Download-Fassungen (z. B. über Steam oder GOG.com) gibt es auch eine klassisch verpackte Ladenversion mit Soundtrack und Poster.

PRO UND CONTRA

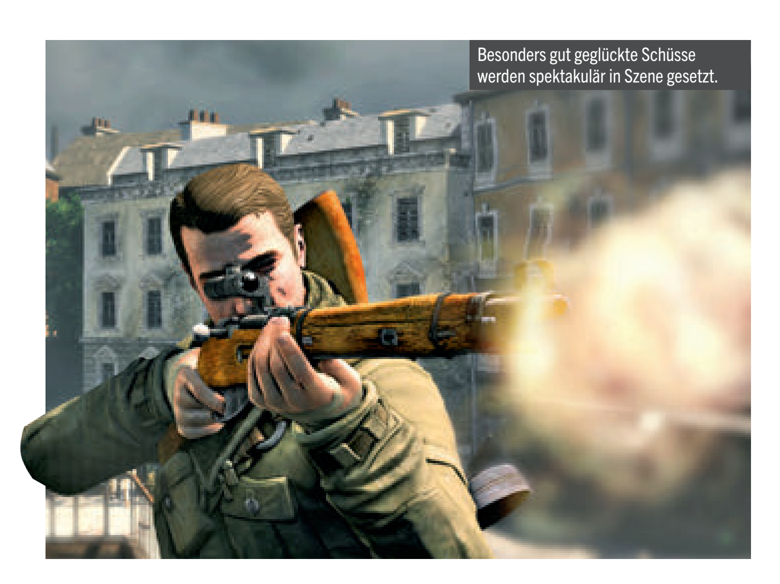
- ➕ Unverschämt niedlich
- ➕ Schöner, detailverliebter Grafikstil
- ➕ Einfache Steuerung
- ➕ Einfallsreiche Umgebungen
- ➕ Viele witzige Interaktionsobjekte
- ➕ Vielseitiger, fröhlicher Soundtrack
- ➕ Sehr günstig (Download-Version)
- ➕ Originelle, stets faire Rätsel …
- ➖ … aber für Profis zu leicht
- ➖ Kurze Spieldauer (4 Stunden)
- ➖ Besonderheiten der Helden spielen in den Rätseln kaum eine Rolle
- ➖ Ein paar nervige Minispiele

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Von: Christian Weigel

Ein Mann gegen eine ganze Stadt: Als Scharfschütze machen Sie das vom Krieg zerrüttete Berlin unsicher!


Besonders gut geglückte Schüsse werden spektakulär in Szene gesetzt.

Sniper Elite V2

Mist, wir wurden entdeckt. Auf dem mit Trümmern übersäten Platz im Herzen Berlins kommen zwei Lastwagen quietschend zum Stehen, ein Dutzend Rotarmisten sitzt ab, spurtet in Deckung und beschert uns ein enthusiastisches, aber ungezieltes Bleigewitter. Wenn der Iwan unsere Position im 3. Stock der Hausruine erreicht, in der wir uns verschanzt haben, sind wir geliefert. Ruhig Blut! Wir atmen aus, legen das Gewehr an und gehen ans Werk. Elf gezielte Schüsse später ist der Platz wie leer gefegt. Moment, ein Dutzend Russen und nur elf Patronen verschossen? Einer ist uns durch die Lappen gegangen und hat unser Versteck erreicht. Eine verhaltene Explosion verrät uns, dass der vorwitzige Bursche im Treppenhaus den Stolperdraht mit der daran befestigten Handgranate übersehen hat. Mission abgeschlossen.

Im eingekreisten Berlin des Jahres 1945 müssen Sie in der Rolle des dort eingeschleusten amerikanischen Scharfschützen Karl Fairburne ein Quintett von deutschen Raketentechnikern ausschalten, bevor die zu den Russen überlaufen können. Das Vorgehen dabei ist nicht gerade heimlich oder zimperlich zu nennen: Die Einsätze bieten fast keine Möglichkeit, den Gegner schleichend zu umgehen. Stattdessen kommt es immer wieder zu Schießereien zwischen unterschiedlich starken Parteien: den an Feuerkraft überlegenen Gegnern und Meisterscharfschütze Fairburne, der Präzision und Reichweite auf seiner Seite hat.

Das Spiel bietet verschiedene Schwierigkeitsstufen. Diese unterscheiden sich hauptsächlich darin, dass in den leichteren Modi Zielhilfen eingeblendet werden, mit denen Sie auf unglaubliche Distanzen sichere Schüsse platzieren können, was das Spiel fast zu einfach und vorsichtiges Vorgehen unnötig macht. Bei besonders gelungenen Treffern schaltet **Sniper Elite V2** in eine Zeitlupenkamera um, die dem Projektil ins Ziel folgt. Die im ungeschnittenen englischen Original zu sehende Kill-Cam, bei der in einer Art Röntgenaufnahme der Weg des Geschosses durch das Opfer dargestellt wird, wurde in der deutschen Version deaktiviert. ❑

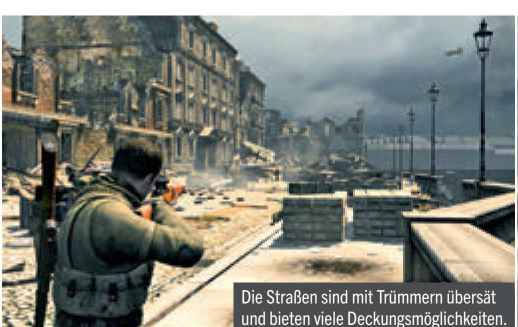
MEINE MEINUNG |

Christian Weigel



„Ein bisschen stumpf, aber ein Heidenspaß"

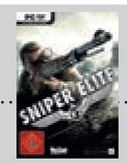
Sniper Elite V2 ist weder technisch herausragend noch besonders originell – im Gegenteil, **V2** ist sogar eine direkte Neuauflage der Geschichte von **Sniper Elite** aus dem Jahr 2005. Trotzdem macht es, vor allem wegen der sauber umgesetzten Scharfschützen-Mechanik, großen Spaß. Ich empfehle Ihnen dringend, die Zielhilfen auszuschalten, da Sie als Sniper sonst viel zu übermächtig sind. Wenn Sie auf ausgetüftelte Taktiken und Schleichen stehen, kommen Sie mit **Sniper Elite V2** nicht auf Ihre Kosten – jede Situation endet in blutigen Schusswechseln. Und die herausgeschnittene, zynische Kill-Cam braucht sowieso niemand!


Die Straßen sind mit Trümmern übersät und bieten viele Deckungsmöglichkeiten.


Berliner Schauplätze wie das Brandenburger Tor spielen eine große Rolle in den Einsätzen.

SNIPER ELITE V2

Ca. € 50,-
4. Mai 2012



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Shooter
Entwickler: Rebellion
Publisher: 505 Games
Sprache: Mehrsprachig (Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch)
Kopierschutz: Zum Spielen benötigen Sie ein Steam-Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Berlin ist beeindruckend in Szene gesetzt, Weichzeichner und Tiefenunschärfe kaschieren matschige Texturen.
Sound: Satte Waffengeräusche und die Rufe der Gegner haben einen seltsamen Halleffekt.
Steuerung: Man benötigt keine Viertelstunde, um sich wie der König der Scharfschützen zu fühlen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Gegeneinander im Deathmatch, kooperativ in der Kampagne oder Punktesammel-Spielmodi
Zahl der Spieler: 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

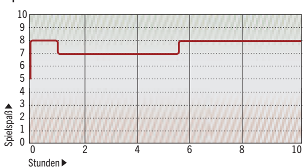
Minimum: Zweikern-Prozessor mit 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 3870 (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Obwohl die geschmacklose Kill-Cam-Ansicht nicht im Spiel dabei ist, zelebriert **Sniper Elite V2** tödliche Treffer mit Gusto.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam, Spielversion 1.03
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Testversion lief fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unterhaltender Shooter-Spielablauf
- ➕ Vor dem Einsatz auswählbare Ausrüstung
- ➕ Berliner Schauplätze wie das Brandenburger Tor oder die Museumsinsel
- ➕ Beeindruckende Kamerafahrten bei gut geglückten Schüssen
- ➕ Nebenaufgaben: Nazi-Goldbarren suchen und Weinflaschen zerschießen
- ➕ Gegnerische Scharfschützen sehr treffsicher
- ➖ Leises Vorgehen möglich, aber völlig unnötig
- ➖ Schlauchartiger Levelaufbau

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Der Einkaufsführer



Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

NEUZUGANG

Diablo 3



In den höheren Schwierigkeitsgraden (im Bild: Albtraum) ist **Diablo 3** taktischer und spaßiger als im normalen Modus. Die Langzeitmotivation stimmt.

Diablo 3 steht endlich in den Läden. Ist uns Blizzards Metzelorgie eine uneingeschränkte Empfehlung in der Rollenspielliste des Einkaufsführers wert? Wir wägen ab.

Die Pro-Argumente

Von den fünf reizvollen Klassen über den sagenhaften optischen Detailgrad bis hin zum enorm flüssigen Spielablauf ist **Diablo 3** einer der besten Vetreter des Action-Rollenspiel-Genres. Die Motivation, Jagd auf immer bessere Beute zu machen, hat Suchtpotenzial. Der Wiederspielwert ist hoch, den Zufallselementen im Leveldesign und den spielerisch unterschiedliche Klassen sei Dank. Außerdem erweitern die vier Schwierigkeitsgrade das ohnehin faszinierende Hack&Slay-Prinzip bei jedem weiteren Durchgang um gänzlich neue Spielelemente (Resistenzen, Handwerksoptionen etc.).

Mit der präzisen, einladend komfortablen Steuerung navigieren Sie problemlos durch die ausreichend große Spielwelt. Ebenso simple wie geniale Handwerkssysteme erlauben die Modifizierung der eigenen Ausrüstung. Stimmige Dialoge mit NPCs und KI-Begleitern erzeugen eine dichte Atmosphäre, auch in der sehr gut übersetzten deutschen Fassung. Dazu kommen die für Blizzard üblichen Zwischensequenzen, die mit feinster Rendergrafik aufwarten.

Die Contra-Argumente

Obwohl die Geschichte im Vergleich zu anderen Hack&Slay-Spielen ausnehmend interessant ist, gibt sich die Inszenierung abseits der Renderszenen sehr bieder. Zudem sind die Wendungen der Handlung vorhersehbar. Das Charaktersystem bietet darüber hinaus erst in den höheren Levelstufen Raum zum Tüfteln. Das hängt auch mit den Runen zusammen, welche die Fähigkeiten Ihres Charakters verändern – die Auswirkungen dieser Zusatzeinstellungen sind geringer als erhofft. Profis vermissen zudem die manuelle Steigerung von Attributen und Talenten. Solisten ärgern sich außerdem über die Abwesenheit eines Offline-Modus für die Einzelspieler-Kampagne, besonders in Verbindung mit den Serverproblemen bei Verkaufsstart.

Das Ergebnis

Selten ging eine Abstimmung so eindeutig aus: Alle acht Stimmberechtigten sprachen sich dafür aus, **Diablo 3** in den Einkaufsführer aufzunehmen.

Rollenspiele

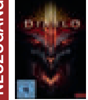
Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

NEUZUGANG



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

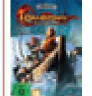
+ Diablo 2: Lord of Destruction — **Getestet in Ausgabe: 08/01**
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



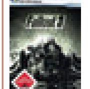
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



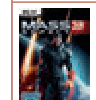
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

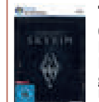
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — **Getestet in Ausgabe: 02/10**
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

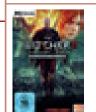
+ Mass Effect — **Getestet in Ausgabe: 08/08**
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — **Getestet in Ausgabe: 10/08**
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

Publisher:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

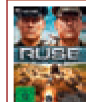
Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

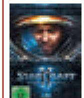
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



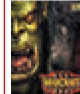
Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspielermodus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



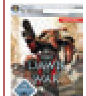
Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



+ Warcraft 3: The Frozen Throne — Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

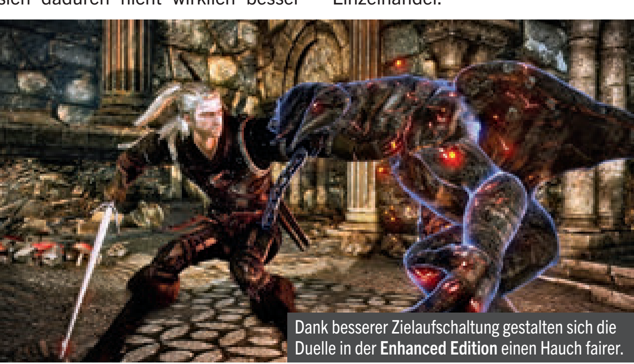


Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition

Die Enhanced Edition von **The Witcher 2: Assassins of Kings** ist im Grunde ein großer, kostenloser Patch, der Dutzende Verbesserungen vornimmt. So ist etwa die Kampfsteuerung ein wenig genauer, die Zielaufschaltung reagiert besser, das Balancing im ersten Spieldrittel ist fairer. Das macht das Kampfsystem zwar nicht perfekt, aber immerhin besser. Die wichtigste Neuerung ist aber eine Reihe neuer Inhalte für den dritten Akt: Zusätzliche Quests und Charaktere bieten einige neue Spielstunden und Belohnungen. Schade nur, dass diese Zusatzinhalte nicht die schwache Regie und das merkwürdige NPC-Verhalten im dritten Akt aufpolieren – er fühlt sich dadurch nicht wirklich besser an, sondern ist einfach nur länger. Immerhin, neue Cutscenes zwischen den Akten und ein längerer Epilog erleichtern das Verständnis, außerdem gibt's ein neues, toll gerendertes Intro-Video. An der Steuerung und den Menüs optimiert die **Enhanced Edition** leider nichts. Allerdings haben hier bereits frühere Patches nachgebessert, beispielsweise gibt's nun eine praktische Lagerkiste für Ausrüstung. Alles in allem ist die **Enhanced Edition** zwar nicht so toll wie erhofft, aber doch eine willkommene Auffrischung – darum werten wir um einen Punkt auf. Die neue Fassung gibt's auch mit Soundtrack-CD, Weltkarte und Handbuch für 45 Euro im Einzelhandel.



Dank besserer Zielaufschaltung gestalten sich die Duelle in der **Enhanced Edition** einen Hauch fairer.

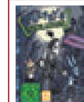
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



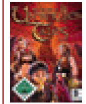
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



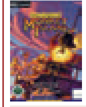
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

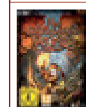
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

+ Monkey Island 2 Special Edition — Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

+ Assassin's Creed: Revelations — Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

+ Assassin's Creed 2 — Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

+ Assassin's Creed Director's Cut — Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	83



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel.

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Dead Space — Getestet auf: PCGames.de
Dichte Gruselatmosphäre und brutale Action gibt es auch im Vorgänger.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

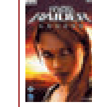
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren.

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90

Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

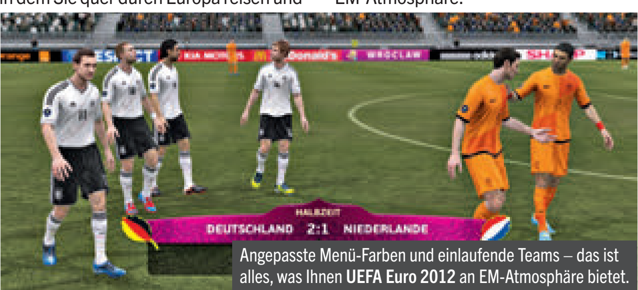


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

FIFA 12: UEFA Euro 12

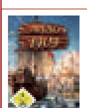
Anders als bei den großen Turnieren zuvor (etwa die WM 2010 in Südafrika) veröffentlicht Electronic Arts das offizielle Spiel nun auch für den heimischen PC. Und anders als zuvor handelt es sich dabei um ein Add-on und nicht um einen Vollpreistitel. Der Vorteil: Sie müssen weniger zahlen. Der Nachteil: Sie benötigen **FIFA 12** als Hauptspiel. Dementsprechend dient auch das grundsolide Spielgeschehen des letzten **FIFA**-Ablegers als Basis für **UEFA Euro 2012**. Neben den Herausforderungen und dem innovativen Expedition-Modus, in dem Sie quer durch Europa reisen und sich so nach und nach ein kontinentales Dreamteam zusammenstellen, schicken Sie natürlich auch eine Nation Ihrer Wahl ins EM-Endrunden-Turnier. Anders als beim letzten WM-Spiel werden dabei weder Fans noch Trainer eingeblendet, wodurch kaum EM-Atmosphäre aufkommt. Zudem sind – völlig **FIFA**-untypisch – gerade einmal 29 der 53 enthaltenen Nationen mit Originalspielern versehen. Verfremdet ist unter anderem mit der Ukraine ein Gastgeberland – ein Stimmungskiller. So bleibt ein EM-Add-on mit gutem Gameplay, aber ohne jede EM-Atmosphäre.



Angepasste Menü-Farben und einlaufende Teams – das ist alles, was Ihnen **UEFA Euro 2012** an EM-Atmosphäre bietet.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

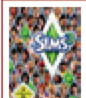
+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

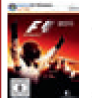


Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

+ Colin McRae: Dirt 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden.

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



F1 2011
Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen“ sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

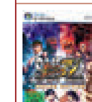
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Inklusive launigem Koop-Modus für vier Spieler!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um 14 neue Kämpfern und vier neue Mehrspielermodi. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

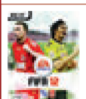


Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

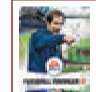
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 12
Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fussball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2012: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--

Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

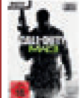
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

Call of Duty: Modern Warfare 2 Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen.

Publisher:	Activision
Wertung:	92

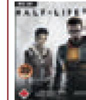
Call of Duty: Modern Warfare Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt.

Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Portal 2: Perpetual Testing Initiative

Wer das einmalige Puzzle-Abenteuer **Portal 2** um neue Levels erweitern möchte, war bislang auf Valves unkomfortablen Hammer-Editor angewiesen. Mit dem Mini-DLC **Perpetual Testing Initiative** gibt es seit Anfang Mai eine ebenso schlichte wie leistungsstarke Alternative. Der neue Editor erlaubt das Erstellen eigener Testkammern; mit der Maus und wenigen Tastenkürzeln bestimmen Sie die Dimensionen der Räume, platzieren Kisten, Geschütztürme oder Gelspuren und verbinden Schalter mit Fahrstühlen. All das ist kinderleicht; wer sich mit der Windows-Benutzeroberfläche auskennt, findet sich sofort zurecht. Ihre Kreationen testen Sie direkt im Ego-Modus; das Kompilieren der Leveldaten dauert nur wenige Sekunden.

Ihr selbst erschaffenes Werk veröffentlichen Sie komfortabel über Valves Steam-Workshop. Sie brauchen nur einen Namen und eine kurze Beschreibung anzugeben, schon steht der Download Millionen anderer Spieler zur Verfügung. Dank Filterfunktion suchen Sie sich die besten Fan-Kreationen aus dem Wust an Testkammern heraus und laden sie ratzfatz herunter. Bei Redaktionsschluss gab es bereits ganze Levelpakete mit mehreren zusammenhängenden Räumen.

Der hohe Komfort des Editors geht aber zulasten der Komplexität. So sind Sie in Sachen Optik auf den **Portal**-typischen Schachbrettmuster-Stil beschränkt; Umgebungen hinter den Kulissen und geskriptete Sequenzen bleiben außen vor. Trotzdem reicht das Werkzeug, um theoretisch unbegrenzt Rätselnachschub zu produzieren. Der Editor ist kostenlos und steht Ihnen nach dem Start von **Portal 2** bei aktiver Internetverbindung automatisch zur Verfügung. Unbedingt ausprobieren!



Für diesen Level haben wir weniger als 60 Minuten gebraucht. Sie finden ihn im Steam-Workshop als „EKF-Testkammer".

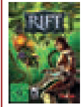
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



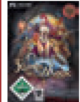
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



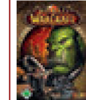
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Online-Rollenspiel begeistert sowohl **Star Wars**-Fans als auch Genre-Neueinsteiger und punktet mit einer Vollvertonung sowie zahlreichen Zwischensequenzen, die für jeden Charakter eine eigene, spannende Geschichte erzählen.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

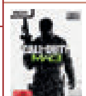
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

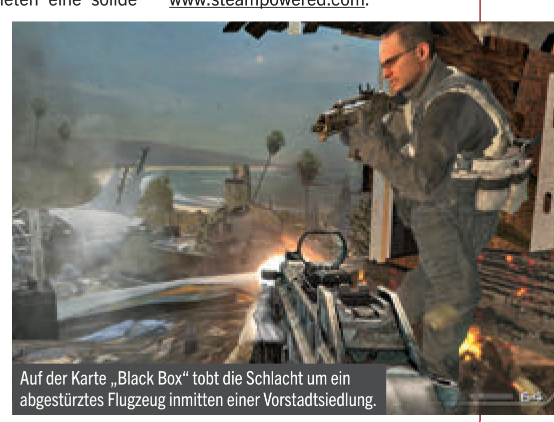


Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Call of Duty: Modern Warfare 3 Collection 1

Der erste DLC für den Mehrspieler-Shooter enthält vier frische Online-Karten: „Piazza", „Overwatch", „Liberation" und „Black Box" sind gewohnt gut ausbalanciert und bieten eine solide Mischung aus engen Deathmatch-Arenen und weitläufigeren Landschaften. Prima: Alle Maps sind auch im Survival-Modus verfügbar. Zudem enthält das Paket zwei neue Missionen für den Zwei-Spieler-Spec-Ops-Modus: „Black Ice" bietet eine rasante Fahrt auf einem Schneemobil und den Kampf in einer Mine, in „Negotiator" müssen Sie möglichst viele Geiseln retten. Der Preis geht mit 14 Euro gerade noch in Ordnung; **Collection 1** erhalten Sie auf www.steampowered.com.



Auf der Karte „Black Box" tobt die Schlacht um ein abgestürztes Flugzeug inmitten einer Vorstadtsiedlung.

Redaktion 1992 (v. l. n. r.): Markus Gurnig, Lars Geiger, Thomas Borovskis, Thomas Brenner, Petra Maueröder, Markus Islinger, Roland Gerhardt, Peter Freunscht, Oliver Menne, Alexander Geltenpoth.

Redaktion 2012 (v. l. n. r.): Christian Weigel, Peter Bathge, Viktor Eippert, Robert Horn, Stefan Weiss, Felix Schütz, Petra Fröhlich.

20 Jahre PC Games



Von: Robert Horn

Wir gratulieren uns selber – und entführen Sie zu den Anfängen dieses großartigen Magazins!

Der 1. Oktober ist inoffizieller Feiertag in den Redaktionsräumen des Computec-Verlages. Denn an diesem Tag erschien 1992 die allererste Ausgabe der PC Games. Das Magazin beschäftigte sich ausschließlich mit Titeln für den PC, in einer Zeit, in der PCs als Spielemedium noch nicht ernst genommen wurden. Noch aufsehenerregender war jedoch die regelmäßig beiliegende Diskette, die die Leser mit nützlichen Programmen und Demo-Versionen von Spielen beglückte. Schon im ersten Erscheinungsjahr durchbrach PC Games die Grenze von 50.000 verkauften Heften und wurde unverzichtbar für Spieler, die sich umfassend über ihr Lieblingshobby informieren wollten. 2012 feiern wir das ordentlich, denn der 20. Geburtstag der PC Games steht vor der Tür.

Wie die Zeit doch vergeht: Als wir für diesen Artikel in Archiven recherchierten, Zeitzeugen interviewten und Bilder rauskramten, waren wir verblüfft, wie umfassend sich im Verlauf von 20 Jahren die Dinge geändert haben. Nicht nur das Aussehen der PC Games wurde dem Zeitgeist angepasst, nicht nur die Gesichter und Frisuren der Redakteure änderten sich. Wie spannend, wie anders die Anfangsjahre waren, wollen wir Ihnen in diesem Artikel näherbringen. Verpassen Sie auch auf keinen Fall unser Special-Video auf der Heft-DVD, es lohnt sich! Mit diesem Bericht über die Anfänge vor 20 Jahren starten wir eine kleine Serie von begleitenden Reportagen, die Sie in den kommenden Ausgaben der PC Games erwarten. Herzlichen Glückwunsch! Und jetzt her mit dem Kuchen. ❑

GRATULIEREN SIE UNS!

Sie haben die Anfänge als Leser miterlebt? Haben Sie vielleicht noch Fotos von damals? Her damit!

In den nächsten Ausgaben werden wir regelmäßig über die letzten 20 Jahre PC-Games-Geschichte berichten. Deshalb sammeln wir fleißig Glückwünsche, Fotos aus der Prä-Internet-Ära oder andere historische Dokumente. Sie haben so etwas daheim oder wollen uns einfach nur gratulieren? Schreiben Sie uns an redaktion@pcgames.de! Wir freuen uns über jede Einsendung und mit etwas Glück landet Ihr Beitrag in einer der nächsten Ausgaben.



SO GEHT ES WEITER

Blick hinter die Kulissen (wie entsteht ein Heft?) ....Ausgabe 07/12
Wir zeigen Ihnen ausführlich, wie eine Ausgabe der PC Games entsteht. Vom ersten Mausklick bis zum finalen Druck!

Die Macher aus 20 Jahren PC-Spiele-Historie............................Ausgabe 08/12
Wie hat sich die Spielelandschaft seit 1992 verändert? Welche Namen sind zu Legenden geworden, welche sang- und klanglos untergegangen?

Die Technik: Was sich in 20 Jahren Hardware getan hat..............Ausgabe 09/12
Von Mega- zu Gigabyte: Wir beschäftigen uns mit den Veränderungen der Spiele-Peripherie und den Auswirkungen auf die Spiele.

Die 100 einflussreichsten PC-Spiele..Ausgabe 10/12
Welche Titel die Redaktion der PC Games und Spieler weltweit am meisten beschäftigt haben, klären wir in diesem Special.

Die Anfänge in Bildern –

Viele Kollegen, die damals mit dabei waren, stellten uns Bilder und Skizzen von 1992 zu Verfügung:



▼ Aufschwung Ost: PC-Games-Chefredakteur Christian Müller besucht das neu eröffnete Werk des Computerbauers Aquarius Robotron Systems in Thüringen.

▲ In den 90ern hatte Apple ein Quasi-Monopol im Bereich Desktop Publishing, also der Erstellung von Druckvorlagen. Heute entsteht PC Games auf gewöhnlichen Windows-PCs.

Die möglichen Bewertungskriterien für Spiele wurden in langen Konferenzen festgelegt. Diese Skizze aus der Planungsphase zeigt einige Ansätze, etwa „Originalität“ oder „Spielbarkeit“.

Die Geburtsstunde der PC Games fiel auf diese Tagung vom 3. bis zum 5. April 1992. Unter dem Motto „Neuer Computer-Titel“ wurden erste Inhalte und Seitenumfänge besprochen.

▲ Es müssen nicht immer digitale Spiele sein: In den Mittagspausen stand eine gepflegte Runde American Football auf dem angrenzenden Grundstück hoch im Kurs.

Auf diesen Skizzen finden sich einige Namensvorschläge für das neue Magazin, das schließlich PC Games heißen sollte. In der Liste stehen aber auch Namen wie „PC Probe“ oder „PC Twister“.

◀ „Nein, die 5.000 Zeichen Text passen nicht auf eine A4-Seite“ – schon damals hatte das Layout-Team viel Freude an den Redakteuren.

▲ Sieht ein bisschen aus wie ein Dungeon – und war de facto auch einer: In diesem Kellerbüro wurde PC Games „geboren“.

◀ Die Kommandozentrale: An diesem Schreibtisch wurden Layoutpläne entwickelt, Seiten korrigiert und schließlich für den Druck freigegeben.

▲ Christian Geltenpoth gründete den CP Verlag, aus dem später die COMPUTEC MEDIA AG wurde. Dort erscheinen heute u. a. PC Games und play³.

Die Erstausgabe von 1992 –

Wir werfen einen Blick in die allererste PC Games 10/92:



INTERNATIONALER LESESTOFF
Die Zeitschrift PC Games wurde (und wird) in ganz Europa verkauft. Damals gab es selbstverständlich noch keinen Euro (der kam erst 2002) – also prangten auf der Erstausgabe auch die Preise für jedes einzelne Land. 4 DM waren damals übrigens ein Haufen Geld ... auch wenn es nach strenger Umrechnung heute gerade mal 2,04 Euro wären.

„MACH ES IM ZWEIFELSFALL GELB“
Die Farbe Gelb muss 1992 etwas ganz Tolles und Cooles gewesen sein, zumindest im Zeitschriftendruckgewerbe. Denn das Cover der Erstausgabe ertrinkt praktisch darin. Auf Nachfrage erklärte uns Layouter Hansgeorg Hafner, der damals an der Gestaltung mitgewirkt hatte, dass Gelb damals DIE Signalfarbe gewesen sei. Und wenn ein Layouter mit der Gestaltung nicht weiterkam, sagte der Chef immer: „Mach es im Zweifelsfall einfach in Gelb!“

LAURA WER?
Sie kennen die kesse Dame auf dem Cover nicht? Das ist Laura Bow aus dem Spiel **Laura Bow 2**. Das Adventure, das mit vollem Namen übrigens **Roberta Williams' Laura Bow in: The Dagger of Amon Ra** lautet, war eines von vielen Online-Produkten der Firma Sierra, die im letzten Jahrhundert zu den ganz Großen gehörte. Der Vorgänger von **Laura Bow 2** stammt von Roberta Williams, einer Adventure-Pionierin.

HARDWARE, DAMALS WIE HEUTE
Schon in der Erstausgabe beschäftigte sich PC Games mit Spieler-Hardware. Der von uns vorgestellte PC namens Acrobat Stone von Maxdata lief damals unter der Flagge „High-End-System“ und war mit satten 8 MByte RAM, einer 130-MByte-Festplatte, einem 14-Zoll-Monitor und einem 486-DX-Prozessor mit 33 MHz ausgestattet. Der Preis: satte 4.995 DM!

1,44 MEGABYTE SPASS
Eine Premiere war es damals, den Heften regelmäßig einen prall gefüllten Datenträger beizulegen. Darauf befanden sich damals wie heute Spiele, Tools und Nützliches. Was heute eine doppelseitige DVD mit insgesamt 9,4 Gigabyte Speicherplatz ist, war 1992 eine 3,5-Zoll-Plastikdiskette, auf die gerade mal 1,44 Megabyte an Daten passten. Wahnsinn!

FRÜHER UND HEUTE: DER VERGLEICH

War früher wirklich alles besser? Wir vergleichen die Erstausgabe 1992 mit einem aktuellen Exemplar aus 2012:

	DAMALS (10/93)	HEUTE (05/12)
Umfang	100 Seiten	148 Seiten
Preis	4 DM	3,99 Euro (Magazin), 5,50 Euro (DVD), 6,99 Euro (Extended)
Datenträger	3,5-Zoll-Diskette (1,44 MB)	Doppelseitige DVD (9,4 GB)
Artikel	29 Tests, 15 Vorschau-Artikel	7 Tests, 13 Vorschau-Artikel
Größter Test	Links 386 pro (4 Seiten)	Risen 2 (8 Seiten)
Specials	-	Diablo-3-Enzyklopädie



SPIELETESTS VON ANNO DAZUMAL

Die Auswahl an Top-Titeln für die Erstausgabe war wesentlich kleiner als heute. Vielleicht deshalb finden sich in der PC Games 10/92 einige kuriose Tests:

Dass früher alle Spiele besser waren – wie viele Nostalgiker behaupten –, können wir nach dem Durchlesen der PC-Games-Erstausgabe nicht bestätigen. Hui, waren da ein Haufen Krücken dabei!

Niemand anders als Leserbriefonkel Rainer Rosshirt etwa testete auf Seite 78 ein Malprogramm (!) namens **Megapaint 2**. Wow. Das kostete 4,90 DM und war laut Rainer sogar „für kleinere technische Zeichnungen zu empfehlen". Lustig war vor allem der Schlusssatz des Artikels. Darin erklärt Rossi den „einzigen Wermutstropfen" des Programms: **Megapaint 2** arbeitet leider nur im Schwarz-Weiß-Modus. Farbe fehlt. Neben solchen Kuriositäten waren es vor allem die Sportspiele, die damals groß abräumten. Etwa **Links 386 Pro**, ein Golfspiel, (Wertung: 93%) oder **Hardball 3**, eine Baseball-Simulation.


SPIEL DES MONATS

High End im Grünen

Nach dem Streß im Konsulat noch ein paar gepflegte Löcher schlagen...

Schwarz-Weiß Künstler „Megapaint II"

„Game Pack IV"

WERBUNG WAR DAMALS SO!

Schon damals prangten in der PC Games Werbeanzeigen von Spieleherstellern oder Computerspielläden. Diese Werbung von 1992 hatte es in sich!

„Ihr habt es nicht anders gewollt!" Was denn genau? Dass uns ein kleiner Junge in peinlichen Klamotten so sehr zum Lachen bringt, dass wir uns unbedingt eine Sound-Blaster-2.0-Soundkarte zulegen müssen? Oder war das früher einschüchternd?

Anzeigenwerbung, die alten Kinoplakaten ähnelte – knallbunt und mit furchtbar viel Text –, war Ende des letzten Jahrhunderts keine Seltenheit. **Prophecy of the Shadow** hätten wir uns aufgrund dieser schaurigeschönen Anzeige sicherlich sofort zugelegt.



MERKWÜRDIGE NACHRICHTEN

Die üben doch noch, möchte man rufen, wenn man sich die News der Erstausgabe ansieht:

Heute würde kein Hahn mehr danach krähen, welcher Pressesprecher (heutzutage heißen die eh PR-Manager) wohin gewechselt hat. Vor 20 Jahren war das aber noch eine News wert. Der Grund, so flüstern uns geheime Quellen: Der verantwortliche Redakteur war scharf auf die abgebildete Dame.

Auch kurios: Das neue Logo einer Spielefirma wird mit einer Nachricht bedacht. Un-fass-bar spannend!

Loriciel ist umgezogen! Das sollten die Leser erfahren! Wer oder was ist Loriciel? Keinen blassen Schimmer.

Neue Pressesprecherin im Hause Coktel Vision

Mit Beginn ihres Mutterschaftsurlaubs, hat die bisherige Pressechefin von Coktel Vision, Sabine David, ihren Stuhl für Emmanuel Kreuz, die ihrerseits bis dato für das Softwarehaus Loriciel gearbeitet hat. Später wird Sabine David dann einen anderen Aufgabenbereich innerhalb von Coktel Vision übernehmen.

Defcom Software-Programmierer-Wettbewerb

Das Softwarehaus Defcom in der Tiroler Str. 64, 4350 Recklinghausen veranstaltet einen großen Programmierer-Wettbewerb, an dem alle hochtalentierten Programmierer für PC und Amiga teilnehmen können. Gesucht werden Top-Computerspiele mit innovativen Ideen, die bis zum 31.12.92 an o. g. Adresse einzuschicken sind. Den Gewinnern winken neben einem Amiga 3000/25 Mhz/52 MB HD und einem 80486/33 Mhz/4 MB/52 MB HD auch lukrative Verträge mit hohen Tantiemen.

LEISURESOFT YOUR FIRST CHOICE IN HOME ENTERTAINMENT

Mehr Power mit neuem Logo

Leisuresoft aus Bönen hat sich ein neues Outfit zugelegt. Auch unter dem neuen Logo finden alle Leisuresoft-Kunden den gewohnt flotten und freundlichen Service, dem die Firma einen Großteil ihres Erfolges verdankt. Übrigens wurde das Logo von der Mutterfirma aus England entwickelt und promotet.

Island of Dr. Brain 2

Die Insel des Gehirns kehrt zurück. Dort wo "Castle of Dr. Brain" endete, dort geht es mit "Island of Dr. Brain 2" weiter. Als Assistent dieses verrückten Wissenschaftlers ist es dann auch Ihre erste Aufgabe, die sogenannte Energiequelle des Doktors von dessen einsamer Tropeninsel zu holen. Klar, daß die Insel geradezu fallenverseucht ist. Knobeleien en masse stehen auf dem Programm.

LORICIEL's neue Adresse

Über die Sommerwochen hat sich die Adresse des französischen Softwarehauses LORICIEL wie folgt geändert:

LORICIEL S.A.
7 rue du Fossé Blanc
F-92642 Gennevilliers cedex

Telefon: (1) 46 88 28 38
Telefax: (1) 47 90 93 93

Aus der Redaktion

Spannende Details aus dem Arbeitsalltag anno 1992:

REDAKTION AUS DEM LETZTEN JAHRTAUSEND

Leider ist auf diesen Seiten nicht genug Platz für alle PC-Games-Redakteure der letzten 20 Jahre. Dann stellen wir Ihnen eben nur vier vor.

CHRISTIAN MÜLLER
Leitender Redakteur zum Start 1992. Bekommt den Preis für das schönste Editorial-Foto aller Zeiten. Heute ist Christian Chefredakteur der Zeitschriften SFT und Widescreen.

THOMAS BOROVSKIS
Übernahm ab Ausgabe 10/93 die Leitung der PC Games. Heute ist Borovskis Leiter der europäischen Niederlassung des Spieleherstellers Nekki.



PETRA FRÖHLICH
Petra begann ihre Redaktionskarriere 1992 als freie Mitarbeiterin. Seit 2000 ist sie Chefredakteurin der PC Games und Herrin über eine Vielzahl an Heften.

RAINER ROSSHIRT
Die lebende Legende Rossi ist seit der Erstausgabe dabei. Ein richtiges Foto von ihm gab es schon damals nicht.
Macht heute: Leserbriefonkel (freiwillig, damals wie heute – erstaunlich)

◀ Erste Skizzen des Wertungskastens. Diagonale Linien und knallbunte Farben waren damals der absolute Hit. Wirklich!

WIE DER WERTUNGSKASTEN ENTSTAND

Das Wertungsssstem von 1992 unterscheidet sich gravierend von der heute verwendeten Motivationskurve. Das liegt vor allem an den damaligen Anforderungen:

Was heute kaum noch Spieler interessiert, war vor 20 Jahren eine wichtige Information. Welche Grafikkarten werden unterstützt 1? Wird EMS-Speicher 2 benötigt (und was ist das überhaupt)? Auch interessant: Damals wurde der kreative Kopf hinter dem Spiel erwähnt 3. Denn Namen wie Sid Meier oder Roberta Williams standen damals für Qualität.
Die vier Wertungskriterien Originalität, Gameplay, Grafik und Sound 4 entsprangen einem komplizierten Berechnungssystem, das die damalige Redaktion entworfen hatte, um subjektive Eindrücke ojektiv abzubilden. So wurde jedes Kriterium je nach Genre mit einem Gewichtungsfaktor (für den es eine extra Tabelle gab) multipliziert – aus heutiger Sicht kann das nur einem Wahnsinnigen eingefallen sein. Diese Zeiten sind zum Glück vorbei!



FÜNF DINGE ...

20 Jahre gehen an einem PC-Spielemagazin nicht spurlos vorbei. Auch PC Games geht mit der Zeit. Doch so manches ist uns immer noch erhalten geblieben:

... DIE SICH NICHT VERÄNDERT HABEN

1 **Das Editorial-Foto:** In der Erstausgabe lächelt uns Christian Müller wohlwollend zu, heute macht das Chefredakteurin Petra Fröhlich.

2 **Der PC Games-Award:** Sein Zweck: Besonders gelungene Spiele auszuzeichnen. Früher geschah das ohne feste Regeln, heute gilt eine Wertung ab 85% als Untergrenze.

3 **Test-Kompetenz:** Nach wie vor stehen diese Artikel bei uns im Mittelpunkt und wir sind stolz auf jeden einzelnen ausführlichen Test der letzten 20 Jahre.

4 **Rossis Rumpelkammer:** Kaum zu glauben, aber seit Ausgabe 1 macht Rossi den Leserbriefonkel. Wie schafft der das?

5 **Das PC Games-Logo:** Ein wenig Schliff hier und da, doch unverkennbar. Unser Logo sieht immer noch aus wie früher! Nur cooler.

... DIE ZUM GLÜCK ABGESCHAFFT WURDEN

1 **Der Gewichtungsfaktor:** Wir sind froh, dass wir heutzutage keine mathematischen Genies mehr sein müssen, um die Wertung für ein Spiel zu ermitteln!

2 **Komplizierte Produktionen:** Wie muss das damals mühsam gewesen sein, ohne Internet, Screenshot-Programm, Facebook und E-Mail? Schaurig.

3 **Die Diskette:** Zum Glück! Stellen Sie sich vor, wir würden heutige Vollversionen auf 10.992 Disketten ausliefern.

4 **Tipps & Tricks:** Vor 20 Jahren gehörten gedruckte Spielhilfen zum guten Ton. Heute sind Spiele oft so umfangreich, dass es dafür eigene Magazine gibt.

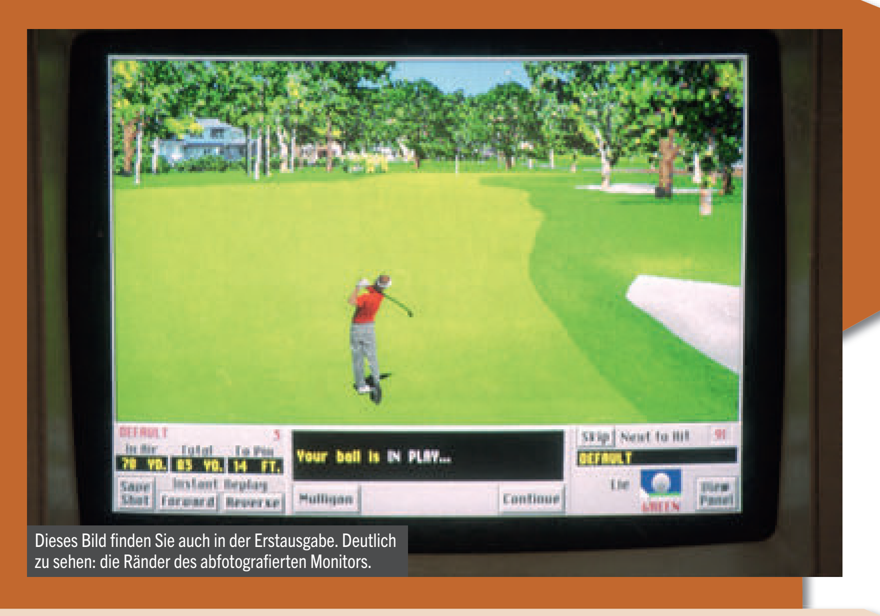
5 **Schmuddel-Werbung:** Unglaublich, aber peinliche Anzeigen voller Nacktheit gab es schon vor 20 Jahren! Sie wurden abgeschafft und kommen hoffentlich nie wieder.

WIE HABEN DIE DAS GEMACHT?

Die Produktion einer Zeitschrift gestaltete sich vor 20 Jahren deutlich anders als in den heutigen modernen Zeiten.

Wenn ein Redakteur damals ein Bildschirmfoto von dem Spiel machen wollte, das er gerade testete, dann musste er sich einen Fotoapparat und einen dunklen Raum suchen und möglichst gute Fotos von seinem Monitor machen. Da die Kameras damals natürlich nicht digital aufzeichneten, kamen die Negative erst einmal zur Entwicklung, wurden danach mühsam eingescannt und vom Layout in den Artikel eingebaut. Software-Lösungen wie das heute übliche **Fraps** gab es kaum.

Ohne Internet und E-Mail gab es für damalige Redaktionen meist nur die Möglichkeit, per Post oder Telefon zu kommunizieren. Pressemitteilungen, die heute zu Hunderten unsere E-Mail-Postfächer verstopfen, wurden damals noch als Brief versandt, gesammelt und für die News-Strecke ausgewertet. Wollte ein Redakteur mehr zu einem bestimmten Spiel erfahren, half nur der Griff zum Telefon. Gute Kontakte zu den Pressesprechern waren also Pflicht.



Dieses Bild finden Sie auch in der Erstausgabe. Deutlich zu sehen: die Ränder des abfotografierten Monitors.

INTERVIEW MIT **THOMAS BOROVSKIS**

„Wir haben gezockt wie die Weltmeister“

PC Games: Thomas, wie bist du damals zur PC Games gekommen?

Borovskis: „1990 gab es weder PC Games noch Computec. Eine Startup-Firma namens CT Verlag suchte damals über einen Radiospot [...] nach Spieletestern aus der Region Nürnberg – für die Multiformat-Spielezeitschrift Playtime. Ich bin nach einem Telefonat mit Chefredakteur Arthur Kreklau hingefahren, um mich vorzustellen. Heimgefahren bin ich dann mit meinen beiden ersten PC-Testmustern im Gepäck: **Chuck Yeager's Air Combat** und **Mario Andretti Racing**. Weiter zu PC Games ging es dann zwei Jahre später, als der CT-Verlag ein eigenes Magazin nur für PC-Spieletests herausbrachte. Christian Müller war der erste Leitende Redakteur von PC Games, und ich war von der ersten Ausgabe an in seinem Redaktionsteam dabei. Nach einigen Monaten fragte Christian mich, ob ich nicht Leitender Redakteur an seiner Stelle werden möchte, da er auf eine andere Position wechselte. Ich sagte zu, aber eben unter der Bedingung, dass Oliver Menne – damals ebenfalls Spieletester bei PC Games – eine Doppelspitze mit mir bilden darf. So haben wir das dann auch verwirklicht.“

PC Games: Wie seid ihr darauf gekommen, ein Testmagazin für PC-Spiele zu machen?

Borovskis: „Das war kein genialer Einfall [...] eines Einzelnen, sondern eine logische Folge der damaligen Marktentwicklung: Der PC wurde als Spielplattform zu Beginn der 90er-Jahre immer dominanter. Es gab eine regelrechte Explosion an Spiele-Neuerscheinungen. Die meisten Gamer spielten aber nur auf einer der verfügbaren Plattformen: Amiga, PC oder Nintendo und so weiter. Da hat der CT-Verlag eben ein spezialisiertes Mag für jedes große System herausgebracht, erstellt von Spezialisten in ihrem jeweiligen Zweig. Die steigenden Anzeigenerlöse haben diesen Schritt für die Verlagsleitung wahrscheinlich ebenfalls als naheliegend erscheinen lassen.“

PC Games: Wie war damals der Redaktionsalltag?

Borovskis: „Klasse war's. Nicht zu vergleichen mit einem Arbeitsalltag im herkömmlichen Sinne. Nachdem die jeweils aktuelle Ausgabe zum Drucker geschickt war, konnte man erst einmal für zwei Wochen durchschnaufen und sich stunden- oder tagelang in die Testmuster der allerneusten Games versenken, die damals fast schon stapelweise in der Redaktion eintrafen. Wir haben gezockt wie die Weltmeister, über die Spiele diskutiert und über die Wertungen gestritten (sowohl untereinander als auch mit den PR-Leuten der Hersteller, die natürlich jedes ihrer Games als ‚top, 90%‘ empfanden). [...] Zum Abgabetermin hin wurde es dann schon sehr stressig, und anstatt zu zocken oder uns von PR-Leuten neue Spiele präsentieren zu lassen, haben wir Artikel der freien Autoren redigiert und das Layout gesteuert. Der letzte Tag, der fürchterliche Abgabetag, war dann stressmäßig die Hölle, aber irgendwie hat es doch immer auf die Minute hingehauen und wir konnten dem wartenden Boten vom Expresskurier gerade noch rechtzeitig den letzten Artikel für die Druckerei in die Hand drücken. Danach sind wir erschöpft, aber zufrieden zum ‚Westend-Diner‘ gefahren und haben Burger mit Pommes gegessen.“

PC Games: Erinnerst du dich an eine schöne Anekdote aus der damaligen Zeit?

Borovskis: „Eine Einzelne fällt mir da nicht ein. Die sich über Jahre hinziehenden Diskussionen mit dem Kollegen Hans Ippisch über die Frage, ob der PC überhaupt als Gaming-Plattform geeignet ist, waren sicherlich herausstechende Highlights in dieser Zeit. Es gab unglaublich viele dieser Diskussionen und sie wurden teilweise sehr emotional geführt.“

PC Games: Wie habt ihr damals getestet?

Borovskis: „In der Anfangszeit natürlich anders als in den späteren Jahren. Im Grunde war die zentrale Frage bei jedem Spieletest: Macht das Gesamtpaket aus Grafik, Spielprinzip, Steuerung und Sound mir Spaß? Und wenn ja, wie könnte ich den Spaß in einer Wertung von 1 bis 100 ausdrücken? Es gab kein Hardware-Testlabor, in dem die möglichen fps auf einer ‚GeForce GTX XYZ‘ peinlich genau gemessen wurden, es wurden keine Einheiten, Gebäude oder Levels gezählt und in 10-seitigen Vergleichstests gegenübergestellt. Die Wertungen entstanden überwiegend aus dem Bauch heraus. Zwar haben wir auf wichtige Titel mehrere Redakteure parallel angesetzt – einfach um das Risiko zu minimieren, dass ein Spiel von uns falsch eingestuft wird. Aber im Grunde war es Geschmackssache. Gefällt uns ein Spiel, empfehlen wir es denn Lesern weiter, finden wir ein Spiel miserabel, so warnen wir sie davor. Das war's.“


Thomas Borovskis leitete die PC Games gemeinsam mit Oliver Menne von 1993 bis 1998. Danach war er bis Februar 2000 alleiniger Chefredakteur.

PC Games: Wie sind zu Beginn die Wertungskriterien für Spiele zustande gekommen?

Borovskis: „Die entstanden in langen und ständig wiederkehrenden Diskussionen mit allen Redakteuren. Aus heutiger Sicht betrachte ich die damalige Lösung als unsinnig. Wir waren stets auf der Suche nach einer Möglichkeit, unsere subjektiven Spielebewertungen irgendwie ‚objektiv‘ zu begründen. Das führte dazu, dass wir uns Berechnungssysteme ausdachten, die aus Teilwertungen wie Grafik, Sound, Originalität und so weiter eine ‚Gesamtqualität‘ machten: Die Qualität eines Adventures errechnete sich so zu 20% aus Sound, 30% aus Grafik, 40% aus Gameplay und 10% aus Originalität. Totaler Unsinn. Ich verstehe nicht, warum sich damals nicht Tausende von Magazinkäufern per Leserbrief beschwert haben. Hätten sie es mal lieber getan!“

MEISTERWERKE

Sim City 2000



Von: Christian Weigel

Ein Meilenstein von Will Wright: Sim City 2000 erfand das Rad nicht neu, brachte es aber richtig zum Rollen.

Wenn so ein Monster durch die Stadt marodiert, nützt es auch nichts mehr, 110 anzurufen. Fairerweise lassen sich Naturkatastrophen und marodierende Metallbestien aber für entspanntes Bauen komplett ausschalten.

1993

Sim City 2000 erschien 1993 erstmals für DOS, später für Windows 95 und viele weitere Plattformen.



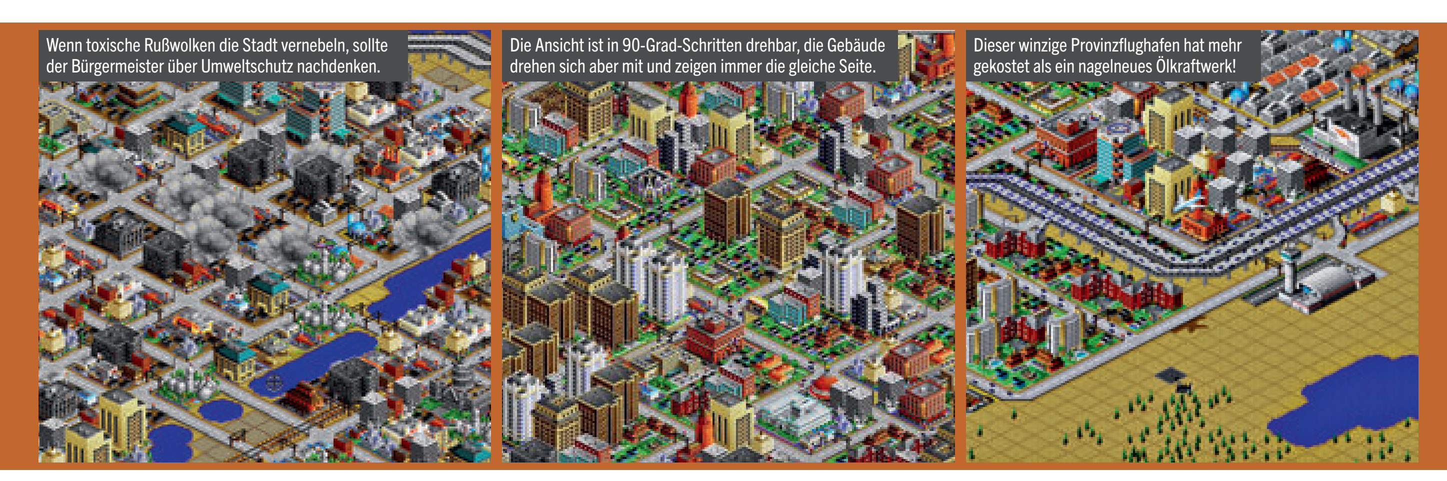
Vergangenheit: Den Grundstein für die Reihe legte Will Wright mit dem genialen **Sim City**.

Damals, zu seligen DOS-Zeiten, als alle Welt noch mit umständlich einzugebenden Tastaturbefehlen durch die Verzeichnisse des eigentlich für das Arbeitszimmer angeschafften PCs navigierte, liefen die meisten Spiele in der grobklotzigen Auflösung 320x200. Eines der faszinierendsten Spiele dieser Ära war der Urgroßonkel der Städtebausimulationen, das legendäre **Sim City** aus dem Jahr 1989. Aus der senkrechten Vogelperspektive bauten die Spieler ihre eigenen Metropolen auf, indem sie aus einem Baukastenmenü Häuser, Straßen, Schienen, Kraftwerke, Polizei und alles, was zu einer Stadt dazugehört, auf der Landkarte platzierten. Im Nachhinein erscheinen die Pixel von damals groß wie Badkacheln und die Perspektive eher zweckmäßig als schön, aber **Sim City** machte trotzdem auf interessante und lehrreiche Weise Spaß.

1993 zauberte Entwickler Maxis einen Nachfolger aus dem Hut, der allen virtuellen Bürgermeistern die Kinnlade nach unten schnappen ließ: Das wunderschöne, wegweisende **Sim City 2000**. Obwohl der Speicherplatz, den es benötigte, auf zwei Floppy-Disks passte, war es dank seiner unerhört hohen Auflösung von 640x480 Pixeln und der ansprechenden isometrischen Betrachterperspektive schräg von oben eines der ansehnlichsten Spiele seiner Zeit.

Maxis hatte seine Städtebausimulation konsequent weiterentwickelt und neben der schicken Grafik und einem zukunftsträchtigen Interface mit verschiebbaren Menüfenstern eine Menge Neuerungen spendiert: Öffentliche Gebäude wie Schulen, Gefängnisse oder Museen stillten die Bedürfnisse der Bürger nach Sicherheit; erweiterte Infrastruktur gab es in Form von U-Bahnen, Highways, Flug- und Seehäfen.

Auch auf dem administrativen Sektor gab es Neues: Als Bürgermeister standen Ihnen für die



Wenn toxische Rußwolken die Stadt vernebeln, sollte der Bürgermeister über Umweltschutz nachdenken.

Die Ansicht ist in 90-Grad-Schritten drehbar, die Gebäude drehen sich aber mit und zeigen immer die gleiche Seite.

Dieser winzige Provinzflughafen hat mehr gekostet als ein nagelneues Ölkraftwerk!



Das Forest-Arco (links) und das Launch-Arco erfüllen die Bedürfnisse anspruchsvoller Arkologienbewohner. Das Launch-Arco ist sogar als Kolonie-Raumschiff konzipiert ...

Ab einer Einwohnerzahl von 120.000 dürfen Sie die ersten Arkologien in Ihrer Stadt errichten. Das Plymouth-Arco (rechts) ist ein zweckmäßiger Industriemonolith à la **Blade Runner**, das Darco ein verschachtelter Design-Albtraum.

Obwohl diese Stadt noch relativ klein ist, ist auf dem Highway ständig die Hölle los. Verkehrsinfarkt!

verschiedenen Ressorts der Stadtverwaltung Berater zur Seite, die Ratschläge zu ihrem jeweiligen Bereich geben konnten, aber auch witzigerweise richtig ungehalten wurden, wenn man ihrer Abteilung das Budget zusammenstrich. Kürzte man beispielsweise die Zuwendungen für die Schulen, konnte man im nächsten Jahr in der im Spiel integrierten Zeitung einen Artikel über die steigende Anzahl der unterbelichteten Hohlbürger der Stadt lesen. Eine weitere Stellschraube, an der Sie als Stadtvater drehen durften, waren die neuen Stadtverordnungen. Umweltschutzbestimmungen, legalisiertes Glücksspiel, Strafzettel für Falschparker oder ein Obdachlosenhilfsprogramm dienten dazu, Geld in die Kassen zu spülen oder städtische Probleme aufzufangen.

Um als Bürgermeister eine funktionierende Stadt am Laufen zu halten, mussten Sie wie ein Schießhund aufpassen, dass Ihnen die Kosten nicht über den Kopf wuchsen. Die einzige Einnahmequelle in **Sim City 2000** war die Besteuerung der Bürger. Je mehr Geld Sie in teure öffentliche Dienste wie Polizei, Feuerwehr und Bildungssystem pumpten, desto geringer wurde das Plus, das Sie am Jahresende erwirtschafteten. Mit leerem Stadtsäckel zu wirtschaften mündete spätestens alle 50 Jahre in eine Katastrophe – diese Zeitspanne markierte die Lebensdauer der Kraftwerke, die jedes halbe Jahrhundert für teures Geld ersetzt werden mussten.

Ein fest definiertes Spielziel hatte **Sim City 2000** nicht – es ging stets darum, die eigene Traumstadt aufzubauen und zu unterhalten. Als Motivationsmotor diente lediglich die Bevölkerungszahl, da ab einer gewissen Menge immer wieder Spezialgebäude als Belohnung freigeschaltet wurden. Die beeindruckendsten dieser Art waren die sogenannten Arkologien, futuristische Mega-Hochhäuser, die als in sich abgeschlossene Stadtteile fungieren konnten. 50.000 Einwohner oder mehr hatten in diesen monumentalen Wohntürmen Platz und es gab mehrere Varianten: Hocheffiziente Industrie-Arkologien, in denen die Bewohner wie in einer düsteren Zukunftsvision in drangvoller Enge untergebracht waren, oder elegante, silberglänzende Konstruktionen, die weniger Bewohnern hochwertigen Lebensraum boten.

Als Städtebausimulator funktioniert **Sim City 2000** so gut, dass man – vor allem als europäischer Spieler – eigentlich nur einen einzigen Gedankensprung vollziehen muss: Normalerweise wachsen Großstädte um einen historischen Kern herum und entstehen nicht einfach spontan auf einer leeren Fläche. Doch anders als in der Realität gibt es in den Metropolen von **Sim City 2000** keinen Stadtkern. Dieses Spielelement ist dem Spielfluss geschuldet; schließlich möchte jeder seine eigene Stadt aufbauen.

Die Nachfolger im letzten Jahrzehnt (**Sim City 3000**, **Sim City 4** und das versimpelte **Sim City Societies**) führten die Reihe zwar wacker fort, erreichten aber nie ganz die Klasse von **Sim City 2000**. Bleibt zu hoffen, dass der für 2013 geplante Nachfolger dieses Erbe antreten wird. ❑

CHRISTIAN ERINNERT SICH:



Das Tollste an diesem Spiel war damals, wie ich fand, die ultraschicke Benutzeroberfläche. Verschiebbare Menüfenster und Scrollbalken am Bildschirmrand waren zu Zeiten von DOS 6.22 echter Luxus. Das außerdem neu integrierte Elevationssystem, bei dem es verschiedene Gelände-Höhenstufen gab, trickste ich dagegen immer aus: Es gefiel mir gar nicht, lauter unbebaubare Hanglagen in meinen Städten zu haben. Deshalb generierte ich mir immer flache Pfannkuchenlandschaften mit dem Editor, wenn ich ein neues Spiel startete. Die nachfolgenden **Sim City**-Teile zogen mich nicht mehr wirklich in ihren Bann, aber ich bin sehr gespannt auf den entzückend aussehenden Nachfolger.



Trotz massiven Polizeiaufgebots (die Säulen mit den Polizeimarken) läuft dieser Aufstand aus dem Ruder.



2013

Zukunft: Auch das kürzlich angekündigte **Sim City** wird auf einen bunten Modellbahn-Look setzen.

HARDWARE 06/12

GEFORCE GTX 670 UND 690
TEST: NEUE GEFORCE-KARTEN



Die GTX 670 (vorderes Bild) ist nach der GTX 680 die zweitschnellste Geforce-Grafikkarte mit einem einzelnen Nvidia-Chip. In unseren Benchmarks, liegt die GTX 670 sogar vor dem bisherigen Topmodell GTX 580. Dabei sind Stromverbrauch und Abwärme geringer, weshalb die GTX 670 leise gekühlt werden kann. Grafikkarten mit dem neuen Nvidia-Chip kosten derzeit rund 370 Euro.

Die Geforce GTX 690 für 1.000 Euro ist ebenfalls neu. Hierbei handelt es sich um eine Karte mit gleich zwei Grafikchips. Daher liegt die GTX 690 bei unseren Spiele-Benchmarks klar vorne. Zudem hat Nvidia das Mikroruckeln gegenüber älteren Karten mit zwei Chips verringert. Dennoch fühlt sich eine Single-Chip-Karte flüssiger an.

Info: www.nvidia.de

	Crysis Warhead (DX10)		Dirt 3 (DX11)		Dragon Age 2 (DX11)		Metro 2033 (DX11)		Starcraft 2 (DX9)	
Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, Analytical-AA/16:1 AF	1.920 x 1.080, Analytical-AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/16:1 AF
Geforce GTX 690	68	58	151	142	128	117	76	69	55	54
Geforce GTX 680	53	47	113	104	68	61	50	43	53	50
Geforce GTX 670	49	44	103	94	62	56	48	44	48	47
Radeon HD 7970	49	44	82	75	61	55	54	48	39	35
Radeon HD 7850	31	27	51	46	33	29	33	29	28	25
Geforce GTX 460/1G	23	20	45	41	30	26	21	19	32	28
Radeon HD 5750	15	13	27	24	19	17	13	12	12	11

ZOWIE EC1/EC2
SPIELERMÄUSE VON ZOWIE

Die für Spieler mit kleinen oder mittelgroßen Händen konzipierte EC2 Evo und die größere EC1 Evo sind Rechtshändermäuse. Zur Ausstattung gehören zwei Seitentasten sowie ein Dpi-Schalter (450, 1.150, 2.300 Dpi). Oberschale und Seitenteile sind gummiert und daher griffig. Highlight ist der ADNS-3090-Sensor. Der überzeugte im Test mit seiner sehr geringen Lift-off-Distance und einer optimalen optischen Abstastung ohne Angle-Snapping. Die beiden Varianten der Zowie EC Evo sind ab sofort für 60 Euro beispielsweise beim Onlinehändler Caseking erhältlich.

Info: www.caseking.de



„Gutes Geld für digitale Güter“

Vor Jahren las ich die bissige Antwort des Kollegen Rainer Rosshirt auf einen Leserbrief. Der Leser beschwerte sich, dass die PC Games so teuer sei. Als Argument rechnete er vor, wie hoch die Kosten für Papier, Druck und Auslieferung seiner Meinung nach sein müssten und dass die PC Games daher mehrere Euro zu teuer wäre. Ich amüsierte mich, wie Rossi dem Leser unmissverständlich klar machte, dass Redakteure, Layouter, Lektorat, Redaktions-PCs, Strom, Internetverbindung und vieles mehr ebenfalls bezahlt werden müssen – auf die Idee, dass ein Heft aus mehr als der Summe seiner haptischen Teile besteht, sondern dass die eigentliche Entwicklung den Hauptteil der Kosten ausmacht, war der blauäugige Leser nicht gekommen.

Auch heute teilen viele die falsche Einschätzung: Musik? Videos? Das ist doch alles nichts wert, wenn man sie nicht gerade auf eine Scheibe presst und in eine billige Verpackung steckt. Ich sehe das anders und kaufe Spiele gerne in digitaler Form bei Steam, leihe Filme bei iTunes und nutze den Amazon-MP3-Download. Der nette Nebeneffekt sind tolle Sonderangebote: Das gute alte *Deus Ex* für 2,50 Euro? Das neue Album meiner Lieblings-Band für 5 Euro? Natürlich schlage ich zu. Vermutlich wären solche Tiefpreise nicht möglich, wenn es sich um verpackte Produkte handeln würde. Besonders absurd: Ein High-End-PC darf es gerne sein, ein tolles Spiel für 39 Euro ist vielen dann aber zu teuer. Auch erlebe ich immer wieder, wie sich jemand ein Telefon im Wert von 800 Euro holt, 50 Euro im Monat an den Provider zahlt, aber eine gute App für 1,49 Euro ist ihm zu teuer. Ich jedenfalls habe meine Kaufgewohnheiten angepasst und zahle gerne gutes Geld für digitale Güter.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

NOTEBOOK FÜR SPIELER

Das Medion Erazer X6821 PCGH-Edition ist ein Notebook mit Core i7-3610QM (acht virtuelle Kerne) sowie der modernen Direct-X-11-Grafikkarte Geforce GTX 670M und der sehr schnellen Samsung-SSD 830 mit 128 GByte. Zudem beherbergt das 15,6-Zoll-Notebook ein entspiegeltes Full-HD-Display, eine 750-GByte-Festplatte, ein Blu-ray-Laufwerk und 8 GiByte Arbeitsspeicher. Mit 0,7 Sone im Leerlauf und bis zu 3,1 Sone in Spielen bleibt es angenehm leise. Das neue PCGH-Notebook können Sie für 1.399 Euro (zzgl. Versandkosten) im Medion-Shop bestellen.

Info: www.pcgh.de/go/pcgh-notebook

RADEON-KARTEN GÜNSTIGER

Als Reaktion auf die neuen Geforce-Karten wurden die Preise der aktuellen Radeon-Modelle gesenkt. So bekommen Sie eine Radeon HD 7970 schon ab 390 Euro, vor wenigen Wochen waren es noch rund 480 Euro. Auch die HD 7950 ist nun günstiger.

Info: game.amd.com

AUFRÜSTEN VS. NEUKAUF

Ist es sinnvoller, wenn ich meinen PC jetzt aufrüste oder einen neuen Rechner kaufe? Diese Frage klärt das neue Sonderheft 01/2012 der PCGH mit Aufrüst-Empfehlungen, Tuning-Tipps und Eigenbau-Anleitung sowie Poster (PC-Eigenbau/Diablo-3-Karte).

Info: www.pcgh.de/go/sohe





Gut und günstig: Die richtige Grafikkarte

Von: Carsten Spille

Die neue Grafik-Generation ist da. Ist jetzt schon der optimale Zeitpunkt zum Aufrüsten gekommen? PC Games hat Spar-Tipps für Sie parat.

PREIS-LEISTUNGS-EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION

MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC
Wenn Ihr Herz eher für Nvidia als für AMD schlägt und Sie das unter anderem Cuda, Physx und hochwertige Texturfilterung beinhaltende Feature-Set schätzen, bietet MSIs N570GTX in der Twin-Frozr-III-Ausgabe eine gute Option. Mit 280 Euro ist sie zwar kein absoluter Spartipp, überzeugt nichtsdestotrotz aber im Gesamtpaket.





Sapphire HD 6950 OC
Im Test konnte Sapphires übertaktete HD 6950 auch dank ihres unaufdringlichen Kühlers überzeugen, der den Grafikchip auch unter Spielelast auf niedrigen Temperaturen hielt. Zudem ist die Karte mit rund 150 Watt Lastverbrauch recht sparsam und ihre Leistung reicht für Full-HD-Bildschirme auch inklusive AA und AF voll aus.

Powercolor Radeon HD 6870 PCS+
Dank Übertaktung zieht die PCS+ von Powercolor an der sonst vergleichbar flinken Geforce GTX 560 vorbei. Der PCS+-Kühler sorgt für niedrige Temperaturen, ohne dabei laut zu werden. In den letzten zwei Monaten ist die Karte noch einmal um 20 Euro günstiger geworden und reicht für das Spielen in Full-HD-Optik meist aus.



Die Grafikkarte ist neben dem Prozessor entscheidend für ein flüssiges Spielerlebnis. Mit AMDs „Graphics Core Next“ und Nvidias „Kepler“ sind nun die neuen Generationen von Radeon und Geforce auf dem Markt – können Sparfüchse also wie üblich auf große Preissenkungen der alten Generation hoffen? Wir analysieren die Situation am Markt und geben Tipps zur Auswahl von Grafikkarten.

MEHR ALS NUR FPS

Eine Grafikkarte liefert mehr als nur eine hohe Bildrate pro Sekunde, auch wenn diese eines der wichtigeren Kriterien darstellt. In die Kaufentscheidung sollten je nach individueller Gewichtung auch die Lautstärke der Kühllösung, der Energieverbrauch, die Kompatibilität zum eigenen Gehäuse und die weiteren Fähigkeiten der Karte mit einfließen. Gerade das Feature-Set stellt ein schwer definierbares Kriterium dar, schwören doch manche a priori auf Geforce oder Radeon. Andere hingegen machen ihre Präferenz eher an Merkmalen wie Eyefinity-Unterstützung für den Spielebetrieb mit bis zu sechs Bildschirmen oder der Möglichkeit fest, über Physx in manchen Spielen eine verbesserte Effektdichte zu erhalten.

Ein niedriger Energieverbrauch ist nicht nur Selbstzweck, auch wenn Sie damit nebenbei Ihr ökologisches Gewissen befriedigen wollen. Je geringer der Verbrauch einer Karte, desto leiser kann die Kühllösung ausfallen. Die Gehäusekompatibilität konzentriert sich abseits von extrem beengten HTPC-Gehäusen, welche zum Teil lediglich Karten mit einer Bauhöhe von einem Steckplatz aufnehmen können, eher auf die Baulänge. Bei manchen besonders langen Karten ist ein eventuell vernieteter Festplattenkäfig ein wirkungsvoller Hinderungsgrund, der den erfolgreichen Einbau vereitelt. PC Games gibt in den Grafikkarten-Marktübersichten regelmäßig die benötigte Einbautiefe ab Slotblende an. Zu guter Letzt sollte bei einem Neukauf die Grafikkarte den von Ihnen bevorzugten Monitorstandard unterstützen – Adapter liegen

zwar häufig bei, werden im Zweifelsfalle aber gern überteuert einzeln verkauft. Interessant können auch Spielebundles sein. Sofern Sie sich diese Titel sowieso zulegen wollen, sind die Beigaben bares Geld wert – hier sollten Sie nach Aktionen wie AMDs derzeitigem „3 for free" Ausschau halten, bei dem HD-7970- und HD-7950-Käufer für einen begrenzten Zeitraum drei Spiele (**Deus Ex: Human Revolution** inkl. DLCs, **Dirt Showdown** und **Nexuiz**) als Gratisbeigabe erhalten (Verfügbarkeit in Deutschland noch unbestätigt).

AUSWAHL-TIPPS

Die vielen kaum veränderten Portierungen von Xbox 360 oder Playstation 3 für den PC haben neben Ärgernissen auch eine positive Seite: Aufgrund des Alters der genannten Wohnzimmer-Unterhalter sind auch recht günstige Grafikkarten problemlos in der Lage, Spiele wie die **Call of Duty**-Reihe selbst in einer Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln flüssig darzustellen. Die den Geldbeutel meist zusätzlich strapazierende Crux ist meist der Wunsch nach bildverbessernden Maßnahmen wie anisotroper Texturfilterung (AF) oder Kantenglättung (Antialiasing, AA). Was der Bildqualität sichtbar zugute kommt, kostet zusätzliche Grafikleistung. Allerdings ist nicht jeder gleichermaßen erpicht darauf, alle Spiele in maximaler Qualität zu zocken.

Genügt Ihnen beispielsweise Konsolenoptik, was bei aktuellen Spielen meist mittleren Details in der Auflösung 1280 x 720 – zur Not auf Full-HD hochskaliert – entspricht, kommen Sie bereits mit einer Karte im Bereich von 80 Euro wie der Geforce GTX 450, einer HD 6670 oder der neueren HD 7750 aus. Bei älteren oder technisch anspruchsloseren Spielen sind zusätzlich auch Antialiasing oder AF möglich. Einen deutlichen Leistungssprung bieten hier bereits Karten im Bereich von 130 bis 150 Euro, in dem auch unsere erste Empfehlung angesiedelt ist. Powercolors Radeon HD 6870 PCS+ erreicht in der Performance-Messung rund 50 Prozent der Spieleleistung der aktuell schnellsten Grafikkarten, kostet allerdings nur ein Drittel. Hier sind Sie für alle Konsolenportierungen bestens gerüstet und können auch bei den meisten „echten" PC-Spielen mit vollen Details spielen. Hohe Stufen von Kantenglättung oder Full-HD-Auflösung müssen Sie jedoch in wenigen Fällen zugunsten flüssiger Fps opfern.

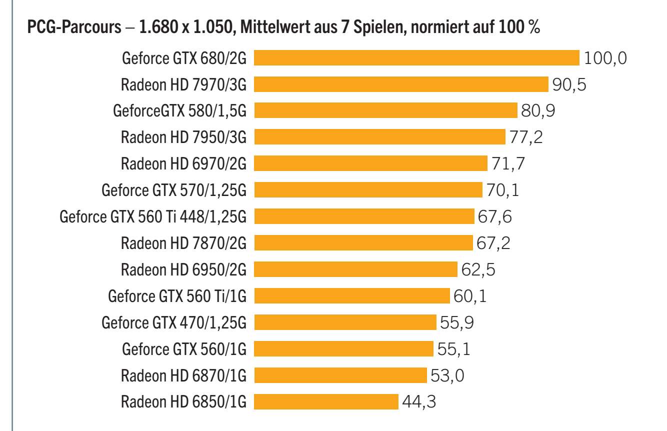
Eine Stufe darüber steht Sapphires HD 6950 in der leicht übertakteten Variante (OC). Hier können Sie durchgehend mit maximalen Details in der Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten sowie Antialiasing und anisotroper Filterung rechnen. Erst künftige Spiele oder 2.560er- bzw. Eyefinity-Auflösungen überfordern diese Karten zuweilen. Für etwa 90 Euro mehr gibt es bei MSI das Geforce-Paket mit leiser Kühlung, inklusive Overclocking in Form der GTX 570 Twin Frozr III PE/OC.

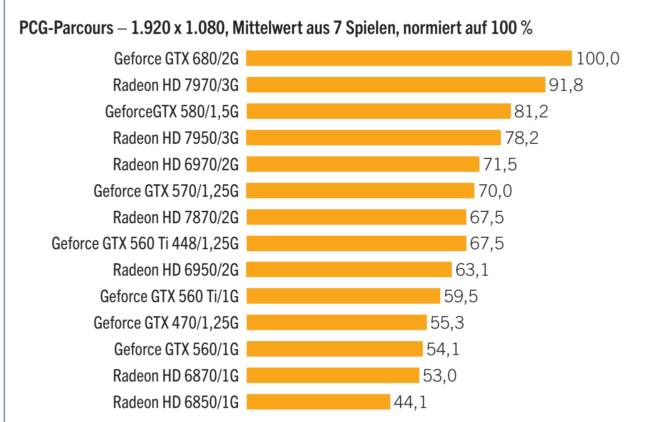
AKTUELLES PREISGEFÜGE

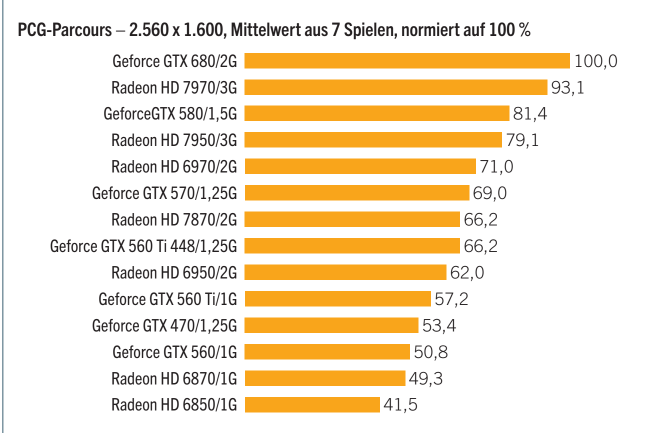
Besonders große Preisnachlässe aufgrund der neuen Generation können wir leider nicht entdecken – einen absoluten Preis-Leistungs-Kracher gibt es derzeit im Grafikkartenmarkt nicht. Bei Nvidia fehlen zudem neue Modelle im günstigeren Bereich, sodass etablierte Karten wie die GTX 560 (Ti) nicht nennenswert im Preis nachgegeben haben. Beide Hersteller achten zugunsten der Preisstabilität – und damit zuungunsten der Kunden – auch verstärkt darauf, die Lagerbestände vor Einführung neuer Grafikchips abzubauen. Die aktuell besonders interessanten Spielerkarten wie Radeon HD 7900 und 7800 oder Geforce GTX 680 sind daher im Verhältnis zur gebotenen Mehrleistung aktuell noch recht teuer, gemessen an den Karten der älteren Generation: Für eine Geforce GTX 570 zahlen Sie lediglich 30 Euro weniger als für eine kaum schnellere, dafür deutlich modernere HD 7870. HD 7950 und GTX 580 liegen beide im 350-Euro-Bereich und lediglich die HD 7970 bietet dank ihrer kürzlich erfolgten Preissenkung mit zurzeit etwa 400 Euro einen nicht allzu hohen Aufpreis für die Mehrleistung. Nvidia lässt sich die Performance-Krone der ab 480 Euro erhältlichen GTX 680 aktuell reichlich vergolden.

Wagemutigere Spieler werden allerdings von den guten bis sehr guten Übertaktungseigenschaften der aktuellen, in 28-nm-Technik gefertigten AMD- und Nvidia-Garde gelockt. Deren Potenzial liegt deutlich über dem durchschnittlich bei älteren Karten erzielbaren Zuwachs. ❑

BENCHMARK-PARCOURS NACH AUFLÖSUNG SORTIERT







System: Core i7-2600K @ 4,5 GHz, P67-Chip, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600; Windows 7 x64 SP1, Geforce- und Catalyst-Treiber auf höchster Qualität **Bemerkungen:** Je höher die Auflösung, desto größer der Nutzen durch schnelle Grafikkarten.

Prozent
▶ Besser

Keine Kantenglättung (Antialiasing)



Mit Kantenglättung (Antialiasing)



Ohne Kantenglättung (linke Bildhälfte) sind Details nicht eindeutig wahrnehmbar oder können flackern. Antialiasing (rechts) kostet allerdings viel Grafikleistung.

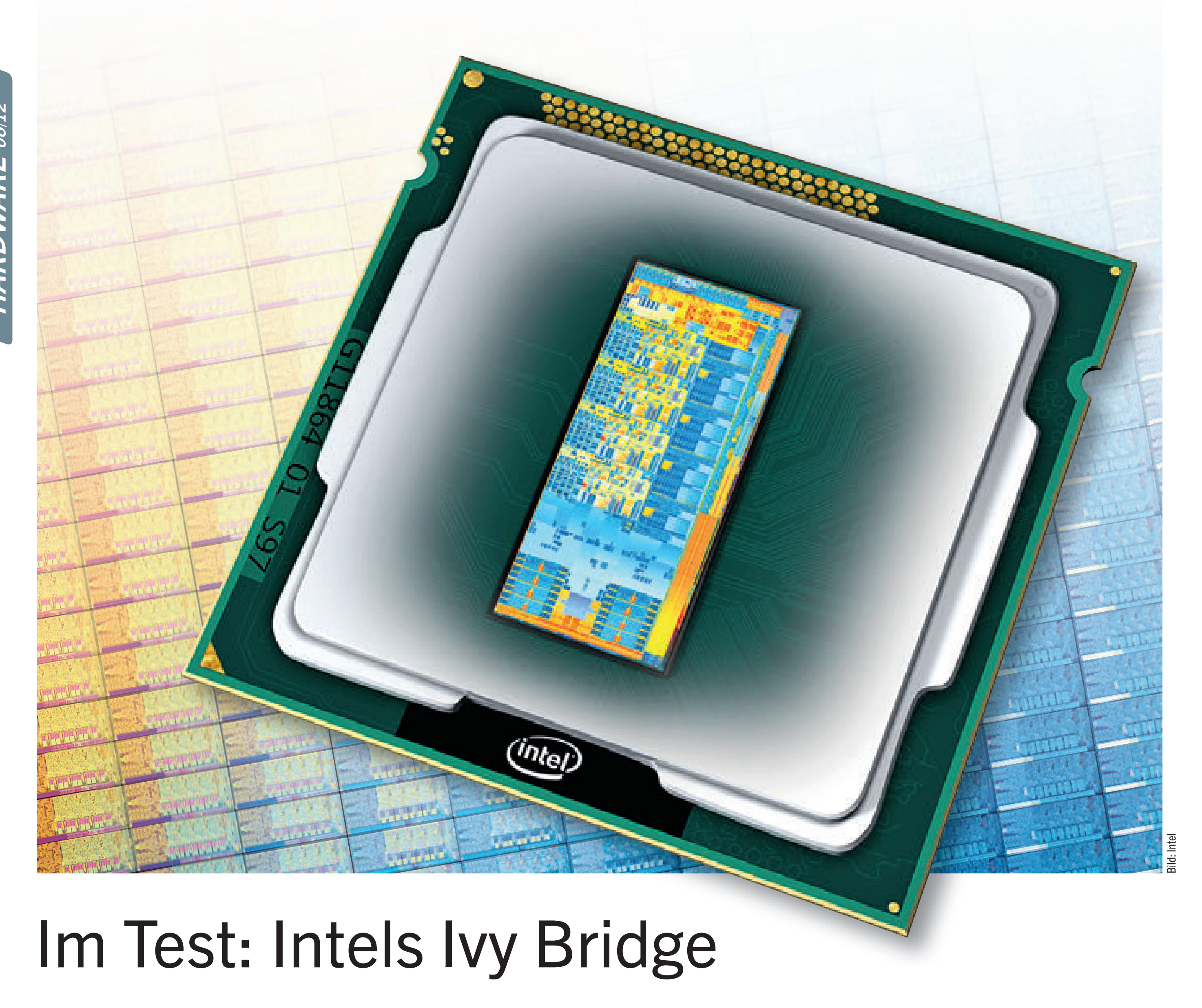


Bild: Intel

Im Test: Intels Ivy Bridge

Von: Marc Sauter/Stephan Wilke

Intel schickt die Maho-Bay-Plattform ins Rennen: Deren Ivy-Bridge-CPUs bieten mehr Leistung bei geringerem Stromverbrauch sowie eine runderneuerte DX11-Grafikeinheit.

Seit geraumer Zeit verfolgt Intel die mittlerweile recht bekannte „Tick Tock"-Strategie: Im alljährlichen Wechsel schickt der Chipgigant eine neue Architektur in einem bewährten Fertigungsprozess ins Rennen – zuletzt Sandy Bridge im 32-Nanometer-Verfahren. Es folgt ein Shrink, also eine Verkleinerung der Fertigung, zugunsten der Leistungsaufnahme und Taktbarkeit – Intels Gewinnspanne steigt im Gegenzug an, da mehr Dies auf einen Wafer passen.

Den Shrink bezeichnet der Hersteller als das „Tick", im Falle der Maho-Bay-Plattform aber spricht Intel von einem „Tick+". Warum dem so ist und wie sich die neuen Prozessoren samt ihrer integrierten Grafikeinheit und den überarbeiteten Chipsätzen schlagen, zeigen wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

DIE PLATTFORM: MAHO BAY

Die Hersteller lieben Codenamen, die Gerüchteküche liebt sie ebenfalls und wir von der Hardware-Fraktion PC Games erklären sie Ihnen: Intel bezeichnet die Desktop-Plattform, bestehend aus Prozessor und PCH (Platform Controller Hub, also dem Chipsatz), als Maho Bay – die mobile Variante nennt sich Chief River. Die jeweiligen Vorgänger hörten auf die Namen Sugar Bay und Huron River. Die aktuellen Prozessoren nennen sich Ivy Bridge DT, letztes Jahr aktuell waren Sandy Bridge DT und als High-End-Plattform Waimea Bay mit Sandy Bridge EP für den Sockel 2011. DT steht hierbei für Desktop, EP für Enterprise – die Sockel-2011-Plattform ist schließlich im Grunde nichts anderes als eine Server- respektive Workstation-Basis.

Maho Bay hingegen setzt wie gehabt auf den Sockel 1155, ein Ivy- und ein Sandy-Bridge-Prozessor sind ergo pinkompatibel. Der Stolperstein ist allerdings die Hauptplatine.

6 X PANTHER POINT

Die neue Maho-Bay-Plattform vertraut auf die 7er-Chipsatzreihe (Codename: Panther Point), die im Desktop-Segment aus folgenden sechs Chipsätzen besteht: Z77, Z75, H75 und B75 für den normalen Endkunden-Handel sowie Q77 und Q75 für den Business-Bereich. Allen gemein ist die offizielle Unterstützung von Ivy-Bridge- und Sandy-Bridge-CPUs, zudem laufen manche Mainboards mit etwa dem beliebten P67 oder Z68 nach einem BIOS-Update mit Ivy-Bridge-DT-Modellen zusammen.

Die Panther-Point-Generation bietet erstmals vier native USB-3.0-Ports im Chipsatz integriert; den USB-2.0-Standard gibt's 14 Mal. Z77, Z75 und H75 verfügen über jeweils sechs SATA-3GB/s- und zwei SATA-6GB/s-Anschlüsse, die Business-Versionen sind teilweise beschnitten. Apropos: Wenn

DIE DESKTOP-MODELLE VON IVY BRIDGE: VOM CORE I3 BIS ZUM CORE I7

Modell	Kerne	Basistakt	Max. Turbo	L3-Cache (CPU)	Grafikeinheit	GPU-Takt (Turbo)	TDP	Listenpreis	Release
Core i7-3770K	4 + SMT (8 Threads)	3,5 GHz	3,9 GHz	8 MByte	HD 4000	650 bis 1.150 MHz	77 Watt	313 US-Dollar	23. April 2012
Core i7-3770	4 + SMT (8 Threads)	3,4 GHz	3,9 GHz	8 MByte	HD 4000	650 bis 1.150 MHz	77 Watt	287 US-Dollar	23. April 2012
Core i7-3770S	4 + SMT (8 Threads)	3,1 GHz	3,9 GHz	8 MByte	HD 4000	650 bis 1.150 MHz	65 Watt	278 US-Dollar	23. April 2012
Core i7-3770T	4 + SMT (8 Threads)	2,5 GHz	3,7 GHz	8 MByte	HD 4000	650 bis 1.150 MHz	45 Watt	278 US-Dollar	23. April 2012
Core i5-3570K	4	3,4 GHz	3,8 GHz	6 MByte	HD 4000	650 bis 1.150 MHz	77 Watt	212 US-Dollar	23. April 2012
Core i5-3570	4	3,4 GHz	3,8 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.150 MHz	77 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i5-3570S	4	3,1 GHz	3,8 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.150 MHz	65 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i5-3570T	4	2,3 GHz	3,3 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.150 MHz	45 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i5-3550	4	3,3 GHz	3,7 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.150 MHz	77 Watt	194 US-Dollar	23. April 2012
Core i5-3550S	4	3,0 GHz	3,7 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.150 MHz	65 Watt	194 US-Dollar	23. April 2012
Core i5-3475S	4	2,9 GHz	3,6 GHz	6 MByte	HD 4000	650 bis 1.100 MHz	65 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i5-3470	4	3,2 GHz	3,6 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.100 MHz	77 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i5-3470S	4	2,9 GHz	3,6 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.100 MHz	65 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i5-3470T	2 + SMT (4 Threads)	2,9 GHz	3,6 GHz	3 MByte	HD 2500	650 bis 1.100 MHz	35 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i5-3450	4	3,1 GHz	3,5 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.100 MHz	77 Watt	174 US-Dollar	23. April 2012
Core i5-3450S	4	2,8 GHz	3,5 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.100 MHz	65 Watt	194 US-Dollar	23. April 2012
Core i5-3330	4	3,0 GHz	3,2 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.050 MHz	77 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i5-3330S	4	2,7 GHz	3,2 GHz	6 MByte	HD 2500	650 bis 1.050 MHz	65 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i3-3240	2 + SMT (4 Threads)	3,4 GHz	-	3 MByte	HD 2500	650 bis 1.050 MHz	55 Watt	Unbekannt	Mai 2012*
Core i3-3240T	2 + SMT (4 Threads)	3,0 GHz	-	3 MByte	HD 2500	650 bis 1.050 MHz	35 Watt	Unbekannt	Juni 2012 *
Core i3-3225	2 + SMT (4 Threads)	3,3 GHz	-	3 MByte	HD 4000	650 bis 1.050 MHz	55 Watt	Unbekannt	Juni 2012 *
Core i3-3220	2 + SMT (4 Threads)	3,3 GHz	-	3 MByte	HD 2500	650 bis 1.050 MHz	55 Watt	Unbekannt	Juni 2012 *
Core i3-3220T	2 + SMT (4 Threads)	2,8 GHz	-	3 MByte	HD 2500	650 bis 1.050 MHz	35 Watt	Unbekannt	Juni 2012 *

* Intel hat bisher kein offizielles Datum bekannt gegeben

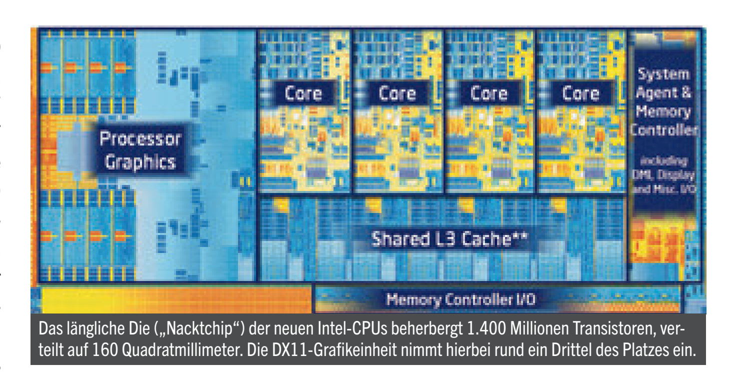
Sie einen Ivy-Bridge-Prozessor prozessorseitig um mehr als nur ein paar Megahertz übertakten möchten, benötigen Sie erneut einen Chip mit K-Anhängsel, da nur diese einen offenen Multiplikator aufweisen. Während eine Übertaktung der integrierten Direct-X-11-Grafikeinheit mit allen Chipsätzen möglich ist, erlauben nur der Z77 und der Z75 das Anheben des CPU-Multiplikators.

DIE IVY-MODELLPALETTE

Während die Chipsätze wie gehabt im 65-Nanometer-Verfahren bei einer TDP (Englisch: Termal Design Power = thermischen Verlustleistung) von wie bisher knapp sieben Watt vom Band laufen, „shrinkt" Intel die Prozessoren und setzt auf die 22-Nanometer-Fertigung. Der Hersteller nutzt diese Verbesserung jedoch nicht für höhere Taktfrequenzen, sondern für eine geringere TDP und die aufgebohrte Grafikeinheit samt DX11.

Wenn Sie diesen Artikel lesen, hat Intel bereits neun Ivy Bridge DTs veröffentlicht, und zwar ausschließlich Core-i7- sowie i5-Modelle. Das neue Flaggschiff ist der Core i7-3770K, der seinem Vorgänger, dem Core i7-2700K, auf den ersten Blick verblüffend ähnlich ist. Laut Listenpreis 19 US-Dollar günstiger, dürfte er hierzulande für unter 300 Euro über die Ladentheke wandern. Typisch für einen Sockel-1155-i7 gibt's 8 Megabyte L3-Cache, SMT und – das ist neu – bei allen Core i7 die größere Grafikeinheit (HD Graphics 4000). Der offene Multiplikator rundet das Datenblatt ab. Mit 3,5 bis 3,9 Gigahertz bietet der Core i7-3770K die gleichen Frequenzen wie der Core i7-2700K, bei Last auf allen vier Kernen legt das neuere Modell jedoch 100 Megahertz mehr an – bei einer TDP von nur noch 77 statt 95 Watt. Neben der K-Variante des Chips existiert noch eine Version ohne offenen Multiplikator sowie zwei Stromsparversionen mit 65 und 45 Watt.

Der Core i5-3570K tritt die Nachfolge des beliebten i5-2500K an, der Preis dürfte klar unter 200 Euro liegen. Intel reduziert hier wie üblich den L3-Cache (Zwischenspeicher) und streicht die SMT-Fähigkeit. Abgerundet wird das Portfolio durch weitere Core i5 inklusive Stromspar-Chips; hier kommt bis auf eine Ausnahme dann aber durchweg die kleinere Grafikeinheit zum Einsatz.Weitere Prozessoren – darunter auch die Core-i3-Riege – erwarten wir für Mai bis Juni dieses Jahres, Intel äußerte sich bis Redaktionsschluss nicht offiziell zum Erscheinungstermin. ❑



Das längliche Die („Nacktchip") der neuen Intel-CPUs beherbergt 1.400 Millionen Transistoren, verteilt auf 160 Quadratmillimeter. Die DX11-Grafikeinheit nimmt hierbei rund ein Drittel des Platzes ein.

INDEX AUFGESCHLÜSSELT: WANN LOHNT SICH IVY BRIDGE?

■ Über 40 % Leistungsgewinn ■ Plus 20–40 % Leistungsgewinn ■ Bis 20 % Leistungsgewinn ■ Leistungsverlust

Aufrüst-Prozessor / Basis-Prozessor	FX-6200	FX-8150	Core i5-2500K	Core i7-3770K	Core i7-3930K
Core 2 Duo E8400	60,6 %	75,5 %	112,7 %	155,5 %	176,9 %
Athlon II X3 450	52,4 %	66,6 %	101,9 %	142,5 %	162,8 %
FX-4100	21,5 %	32,8 %	61,0 %	93,4 %	109,6 %
Core 2 Quad Q9550	18,0 %	29,0 %	56,3 %	87,8 %	103,5 %
Phenom II X4 960T	16,3 %	27,1 %	54,1 %	85,1 %	100,6 %
A8-3870K	11,1 %	21,4 %	47,2 %	76,8 %	91,6 %
Phenom II X6 1055T	7,3 %	17,3 %	42,2 %	70,8 %	85,1 %
Core i3-2100	3,1 %	12,7 %	36,5 %	64,0 %	77,8 %
FX-8120	–0,3 %	8,9 %	32,0 %	58,6 %	71,9 %
Phenom II X4 980 BE	–0,5 %	8,7 %	31,8 %	58,3 %	71,6 %
Phenom II X6 1100T	–4,2 %	4,7 %	26,9 %	52,4 %	65,2 %
Core i5-760	–2,7 %	6,3 %	28,8 %	54,8 %	67,7 %
Core i7-920	–6,1 %	2,6 %	24,4 %	49,4 %	61,9 %
Core i7-860	–10,2 %	–1,9 %	18,9 %	42,8 %	54,8 %
Core i5-2500K	–24,5%	–17,5 %	-	20,1 %	30,2 %
Core i7-2600K	–30,7 %	–24,2 %	–8,2 %	10,3 %	19,6 %
Core i7-3770K	–37,2 %	–31,3 %	–16,8 %	-	8,4 %

System: Geforce GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Window 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)

Ivy Bridge: Anwendungen und Spiele plus Stromverbrauch

Sind der Core i5-3570K und Core i7-3770K eine Option für Spieler und wie sparsam sind die Chips?

Intel selbst spricht von mehr Leistung pro Takt und dies bestätigen auch unsere Messungen. Im direkten Vergleich des Core i7-3770K mit dem Core i7-2700K macht sich zudem der höhere Turbo bei Last auf allen Kernen bemerkbar, dieser beträgt 100 MHz mehr. Weiterhin spezifiziert Intel nun DDR3-1600 statt DDR3-1333 als offizielle Speicherunterstützung, was die Leistung ebenfalls etwas erhöht.

DER SCHNELLSTE PROZESSOR FÜR SPIELER

All diese kleinen Verbesserungen sowie der All-core-Turbo (interner Turbo-Takt für alle Kerne) von 3,7 GHz platzieren den Core i7-3770K auf dem Gaming-Thron: Kein anderer Prozessor erreicht in unserem Spiele-Parcours derart viele Bilder pro Sekunde (Fps). Bisher stellte der Core i7-3960X mit 1.000 US-Dollar Listenpreis die 100-Prozent-Marke, nun zieht der Core i7-3770K für 313 US-Dollar vorbei – der Vorsprung beträgt allerdings nur zwei Prozent.

Bleiben wir also innerhalb der Preisklasse des Core i7-3770K und ziehen den Core i7-2700K als besser vergleichbaren Gegner heran, so wird ersichtlich, wo die neue Generation besonders gut abschneidet – denn im Mittel liegt der Ivy-Bridge-Chip sieben Prozent in Front. Hier sticht besonders **Anno 2070** hervor, das vermutlich von der besseren SMT-Implementierung profitiert: Der Core i7-3770K legt hier einen Sprung von plus 14 Prozent hin, in **Starcraft 2** beträgt der Vorsprung zwölf Prozent. In **Shogun 2** sind es immerhin noch neun Prozent – und gerade in riesigen Schlachten ist das ein Wert, den empfindliche Spieler bereits merken. Das restliche Testfeld offenbart geringere Differenzen, zudem liegen die Fps ohnehin sehr hoch.

AMDs aktuelle FX-Prozessoren sind zumindest im Spiele-Sektor völlig chancenlos; so überflügelt der Core i7-3770K das Zambezi-Flaggschiff, den FX-8150, um wahnwitzige 62 Prozent – und das ist nur der Mittelwert. Im schlechtesten Fall (**Battlefield 3**) ist der Ivy-Bridge-Chip „nur“ 18 Prozent schneller, was jedoch dem teilweise einsetzenden Grafiklimit geschuldet ist. In **Anno 2070** und **Shogun 2** hingegen erreicht der Core i7-3770K eine doppelt (!) so hohe Bildrate wie der FX. Allerdings ist diese Dominanz in der Praxis nur selten ausschlaggebend, da der (günstigere) FX-8150 zwar in Relation weitaus langsamer, absolut gesehen jedoch meist schnell genug ist. Wer allerdings leidenschaftlich gerne anspruchsvolle Strategie- und Rollenspiel-Titel spielt, der ist mit einer aktuellen Intel-CPU schlicht besser beraten.

CORE I5-3570K: PLV-KRACHER

Der Core i5-3570K lässt nicht nur die Riege der AMD-Rechenzentralen alt aussehen. Auch im Vergleich mit dem älteren Core i5-2500K ist der neue i5-3570K durch die Bank schneller unterwegs – kein Wunder bei mehr Leistung pro Takt und höheren Frequenzen (100 bis 200 MHz mehr). Dass der Core i5-3570K in Spielen jegliche AMD-CPUs knackt, überrascht wenig, das fehlende SMT ist hier jedoch nicht entscheidend. Daher bewegt sich die Leistung des Ivy-Bridge-Chips oberhalb des deutlich teureren einstigen Flaggschiffs Core i7-2700K (Sandy Bridge).

PCI-EXPRESS 3.0

Zwar unterstützt Ivy Bridge samt einer Platine mit 7er-Chipsatz die aktuelle PCI-E-3.0-Technik, unsere Geforce GTX 580 jedoch nicht – Vorteile durch die schnellere Schnittstelle sind daher ausgeschlossen.

VIER SCHNELLE KERNE + SMT

Hinsichtlich der Anwendungsleistung gilt nach wie vor „size matters“, sprich eine höhere Zahl an Kernen ist bei ähnlicher Architektur von Vorteil. So überrascht es nicht, dass der vierkernige Core i7-3770K dem sechskernigen Core i7-3960X in reinen Multithreading-Szenarios kein Paroli bieten kann, allerdings erreicht er knapp drei Viertel der Leistung des ebenfalls sechskernigen Core i7-3930K. AMDs FX-8150 ist auch hier kein Gegner für den Core i7-3770K, liegt aber lange nicht so weit zurück wie im Spiele-Bereich: Der Vorsprung der Intel-CPU beträgt „nur“ rund 25 Prozent, wobei hier der Cinebench-1-CPU-Durchlauf inbegriffen ist – hier versagt der FX kläglich. Ohne den Singlethread-Test verringert sich der Abstand auf nur noch 15 Prozent. Wer in erster Linie spielt und dennoch nicht auf massig Anwendungsleistung verzichten möchte, kann ruhigen Gewissens zum Core i7-3770K greifen.

CORE I5-3570K < FX-8150

Der kleinere Core i5-3570K muss wie bereits erwähnt auf SMT verzichten, was bei Multithreading ein messbarer Nachteil ist. Dies gestattet es AMDs schnellstem Zambezi-Modell, dem FX-8150, seine acht Integer-Einheiten auszuspielen, im Mittel liegt er daher leicht vor dem Core i5-3570K; mit dem Singlethread-Test des Cinebench R11.5 wendet sich das Blatt erneut.

77 ODER 95 WATT?

Wie Sie den Spezifikationen aus der Tabelle auf der zweiten Seite dieses

25 PROZESSOREN IM ÜBERBLICK: DIE LEISTUNG IN ANWENDUNGEN

CPU-Modell	Anwendungsleistung	Cinebench R11.5 x64 (1-/X-CPU)	Paint.Net (PDN-Bench)	Truecrypt* (AES-Twofish-Serpent)	x264 HD, Test #2
Core i7-3960X (6C/12T – 3,3 GHz)	100 Prozent	11,10/1,58 Punkte	8,4 Sekunden	318 MB/s	57,7 Fps
Core i7-3930K (6C/12T – 3,2 GHz)	97,7 Prozent	10,79/1,57 Punkte	8,6 Sekunden	308 MB/s	56,1 Fps
Core i7-990X (6C/12T – 3,47 GHz)	84,4 Prozent	9,05/1,26 Punkte	9,7 Sekunden	288 MB/s	48,3 Fps
Core i7-3770K (4C/8T – 3,5 GHz)	76,7 Prozent	7,52/1,66 Punkte	11,5 Sekunden	227 MB/s	41,2 Fps
Core i7-3820 (4C/8T – 3,6 GHz)	75,4 Prozent	7,51/1,56 Punkte	11,4 Sekunden	216 MB/s	39,7 Fps
Core i7-2700K (4C/8T – 3,5 GHz)	71,5 Prozent	7,05/1,56 Punkte	12,4 Sekunden	200 MB/s	37,3 Fps
Core i5-3570K	64,6 Prozent	6,01/1,60 Punkte	13,9 Sekunden	170 MB/s	33,7 Fps
FX-8150 (4M/8T – 3,6 GHz)	62,0 Prozent	5,95/1,02 Punkte	14,4 Sekunden	221 MB/s	36,9 Fps
Core i5-2500K (4C/4T – 3,3 GHz)	58,2 Prozent	5,37/1,50 Punkte	15,7 Sekunden	141 MB/s	28,9 Fps
Phenom II X6 1100T (6C/6T – 3,3 GHz)	56,5 Prozent	5,82/1,11 Punkte	17,1 Sekunden	173 MB/s	32,5 Fps
FX-8120 (4M/8T – 3,1 GHz)	53,7 Prozent	5,05/0,96 Punkte	16,8 Sekunden	184 MB/s	31,4 Fps
Core i7-860 (4C/8T – 2,8 GHz)	50,3 Prozent	4,99/1,13 Punkte	17,1 Sekunden	122 MB/s	27,5 Fps
FX-6200 (3M/6T – 3,8 GHz)	49,8 Prozent	4,64/1,00 Punkte	19,8 Sekunden	169 MB/s	29,7 Fps
Phenom II X6 1055T (6C/6T – 2,8 GHz)	48,9 Prozent	4,94/0,99 Punkte	19,8 Sekunden	147 MB/s	28,0 Fps
Core i7-920 (4C/8T – 2,67 GHz)	47,3 Prozent	4,76/0,99 Punkte	17,3 Sekunden	117 MB/s	26,2 Fps
Phenom II X4 980 BE (4C/4T – 3,7 GHz)	46,1 Prozent	4,32/1,11 Punkte	22,1 Sekunden	129 MB/s	24,7 Fps
Core i7-760 (4C/4T – 2,8 GHz)	42,8 Prozent	3,87/1,10 Punkte	21,0 Sekunden	96 MB/s	22,6 Fps
FX-4170 (2M/4T – 4,2 GHz)	41,6 Prozent	3,42/1,03 Punkte	23,3 Sekunden	126 MB/s	22,8 Fps
Ph. II X4 960T BE (4C/4T – 3,0 GHz)	39,0 Prozent	3,51/1,01 Punkte	26,8 Sekunden	105 MB/s	20,3 Fps
A8-3870K (4C/4T – 3,0 GHz)	38,9 Prozent	3,56/0,92 Punkte	24,3 Sekunden	107 MB/s	20,7 Fps
Core i3-2100 (2C/4T – 3,1 GHz)	37,6 Prozent	2,98/1,25 Punkte	26,5 Sekunden	70 MB/s	16,4 Fps
C2Q Q9550 (4C/4T – 2,83 GHz)	37,4 Prozent	3,43/0,87 Punkte	22,4 Sekunden	95 MB/s	19,5 Fps
Pentium G860 (2C/2T – 3,0 GHz)	32,1 Prozent	2,36/1,20 Punkte	33,7 Sekunden	52 MB/s	12,7 Fps
C2Q E8400 (2C/2T – 3,00 GHz)	25,8 Prozent	1,79/0,92 Punkte	40,6 Sekunden	50 MB/s	10,4 Fps
Celeron G530 (2C/2T – 2,4 GHz)	25,7 Prozent	1,87/0,96 Punkte	41,8 Sekunden	41 MB/s	10,2 Fps

* Bei CPUs mit AES-Hardware-Beschleunigung ist diese aktiv, die „Buffer Size“ beträgt 1 Gigabyte

Artikels entnehmen können, gibt Intel für den Core i7-3770K und den Core i5-3570K jeweils eine TDP von 77 Watt an. Warum aber schreibt der Hersteller dann verwirrenderweise 95 Watt auf die Retail-Packungen?

Intel verwendet schlicht den bekannten Boxed-Kühler weiter, der für eine TDP von 95 Watt freigegeben ist, und empfiehlt ergo auch seinen (OEM-)Partnern, die bisherigen 95-Watt-Kühler einzusetzen. Damit spart sich der Hersteller den Validierungsaufwand und erhöht die Gewinnspanne.

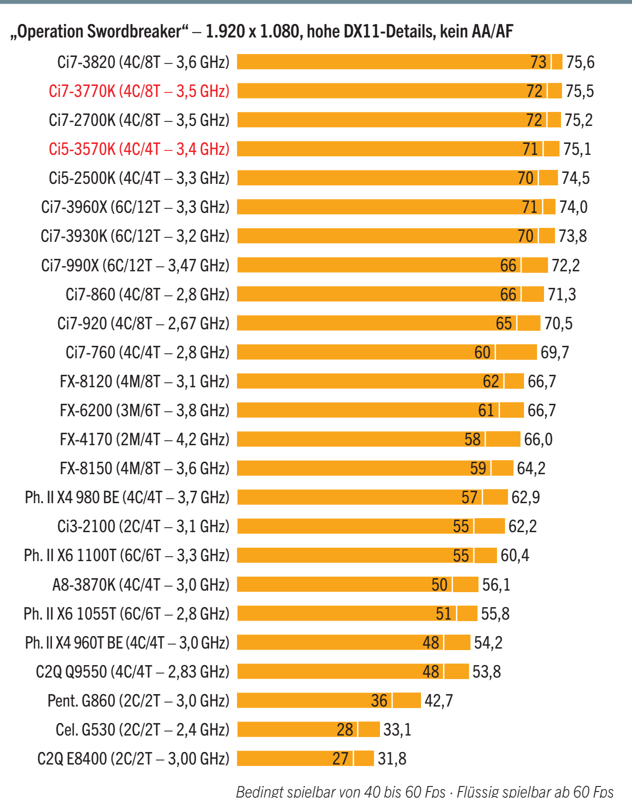
Im normalen Betrieb erweisen sich die Ivy Bridges laut Coretemp als wärmer im Vergleich zu Sandy Bridge (weniger absolute TDP, aber Hotspot aufgrund des kleinen Dies), der Boxed-Kühler dreht ergo ein bisschen weiter auf.

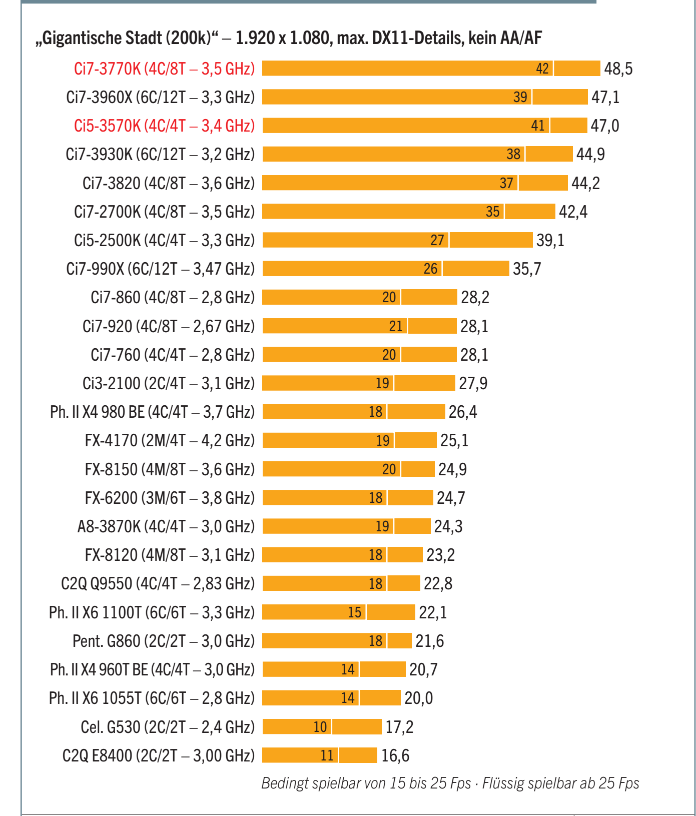
SPARSAME GENERATION

Das ist vor allem in Anbetracht der Leistungsaufnahme auf den ersten Blick kurios: So benötigt das komplette System mit dem Core i7-3770K unter Last gerade einmal 105 Watt – das ist auf dem Niveau eines viel langsameren Core i5-760; die Plattform mit dem FX-8150 verbrät annähernd das Doppelte! Der Core i5-3570K braucht gar unter 100 Watt – beeindruckend, da beispielsweise der Core i7-2700K auf 118 Watt kommt. Da wir Intels DZ-77GA-70K einsetzen, liegen beide Ivy-Bridge-Chips im Leerlauf bei 41 Watt. Packen wir hingegen einen Sandy Bridge auf das Board, wird ersichtlich, dass diese CPUs rund zwei Watt sparsamer arbeiten – wir vermuten eine höhere Leakage aufgrund der 240 Millionen mehr Transistoren. Dennoch ist die Ivy-Bridge-Generation in Sachen Effizienz CPU-seitig unschlagbar.

WAS KANN DIE GRAFIKEINHEIT?

Der Turbotakt der HD 4000 des Core i7-3770K liegt bei bis zu 1.150 MHz, das sind 50 MHz mehr als die 1,1 GHz der HD 3000 des Core i5-2500K. Im Mittel der Benchmarks mit den vier Titeln **Modern Warfare 3**, **Dirt 3**, **Starcraft 2**, **Skyrim** (mittlere Details, 1.920 x 1.080) geht die neuere HD Graphics um stolze 58 Prozent in Front, dies reicht, um AMDs integrierte Radeon HD 6530D (die Grafikeinheit, der A6-Llanos) einzuholen. Kurios: Der größte Vorsprung wird in **Dirt 3** mit DX11 erzielt, dabei gehört das Spiel zu AMDs „Gaming Evolved“-Programm. ❑





DIRT 3: „NUR“ PLATZ 2 FÜR DAS IVY-BRIDGE-MODELL

„Smelter, Route 9“ – 1.920 x 1.080, maximale DX11-Details, kein AA/AF

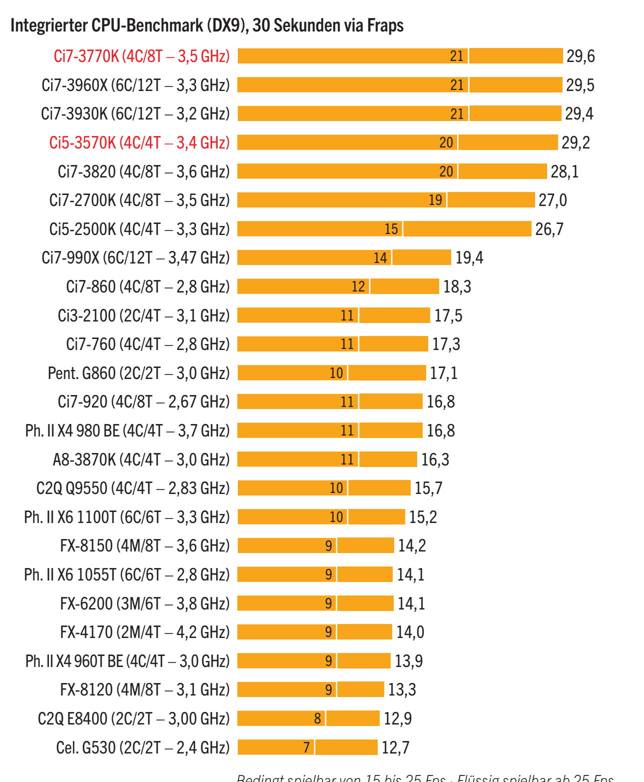
CPU	Min.	Ø Fps
Ci7-3820 (4C/8T – 3,6 GHz)	87	97,1
Ci7-3770K (4C/8T – 3,5 GHz)	87	96,8
Ci7-2700K (4C/8T – 3,5 GHz)	86	96,7
Ci7-3960X (6C/12T – 3,3 GHz)	84	96,0
Ci7-3930K (6C/12T – 3,2 GHz)	83	95,5
Ci7-990X (6C/12T – 3,47 GHz)	83	94,8
Ci5-3570K (4C/4T – 3,4 GHz)	81	93,8
Ci7-860 (4C/8T – 2,8 GHz)	79	89,0
Ci7-920 (4C/8T – 2,67 GHz)	76	88,0
Ci5-2500K (4C/4T – 3,3 GHz)	77	85,9
Ci7-760 (4C/4T – 2,8 GHz)	66	82,6
Ph. II X4 980 BE (4C/4T – 3,7 GHz)	72	79,7
Ci3-2100 (2C/4T – 3,1 GHz)	55	79,4
Ph. II X6 1100T (6C/6T – 3,3 GHz)	70	77,2
A8-3870K (4C/4T – 3,0 GHz)	69	77,1
Ph. II X4 960T BE (4C/4T – 3,0 GHz)	59	71,8
Ph. II X6 1055T (6C/6T – 2,8 GHz)	63	71,2
FX-8150 (4M/8T – 3,6 GHz)	64	68,6
FX-4170 (2M/4T – 4,2 GHz)	53	67,4
FX-6200 (3M/6T – 3,8 GHz)	59	67,2
C2Q Q9550 (4C/4T – 2,83 GHz)	61	66,9
FX-8120 (4M/8T – 3,1 GHz)	62	66,7
Pent. G860 (2C/2T – 3,0 GHz)	44	53,2
Cel. G530 (2C/2T – 2,4 GHz)	36	41,7
C2Q E8400 (2C/2T – 3,00 GHz)	34	39,5

Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps

System: Geforce GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)
Bemerkungen: Dirt 3 benötigt recht wenig Leistung und nutzt vier bis sechs Kerne.

Min. Ø Fps
▶ Besser

SHOGUN 2: HAUCHDÜNNER VORSPRUNG



Bedingt spielbar von 15 bis 25 Fps · Flüssig spielbar ab 25 Fps

System: Geforce GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit Bulldozer-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q) **Bemerkungen: Shogun 2** ist ein CPU-Killer, nur einige i7 liefern genug Fps.



STARCRAFT 2: EINDEUTIGER SPITZENREITER

„2 on 2 MP-Replay" – 1.920 x 1.080, max. DX9-Details, kein AA/AF

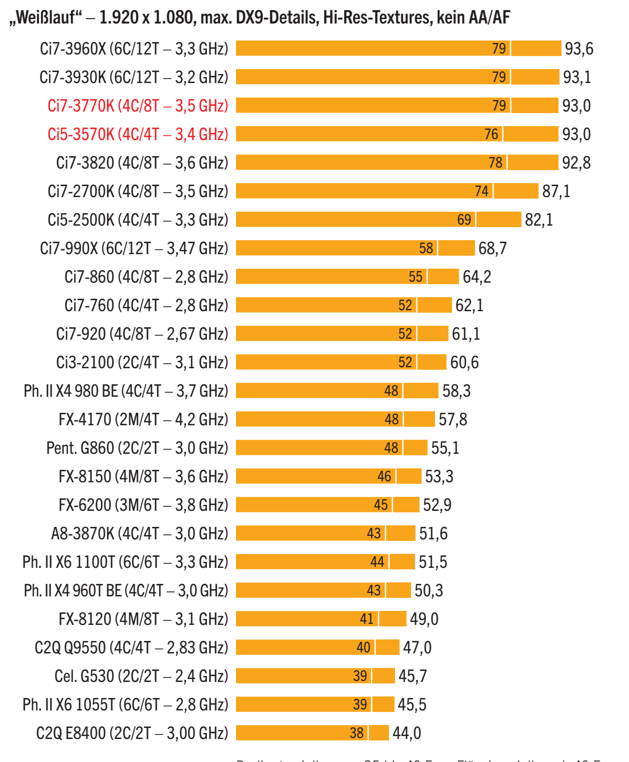
	Min.	Ø Fps
Ci7-3770K (4C/8T – 3,5 GHz)	31	45,7
Ci5-3570K (4C/4T – 3,4 GHz)	30	43,9
Ci7-3960X (6C/12T – 3,3 GHz)	30	43,2
Ci7-3930K (6C/12T – 3,2 GHz)	30	43,0
Ci7-3820 (4C/8T – 3,6 GHz)	29	42,9
Ci7-2700K (4C/8T – 3,5 GHz)	28	40,9
Ci5-2500K (4C/4T – 3,3 GHz)	24	38,9
Ci7-990X (6C/12T – 3,47 GHz)	23	33,4
Ci3-2100 (2C/4T – 3,1 GHz)	21	31,5
Ci7-860 (4C/8T – 2,8 GHz)	20	29,8
Pent. G860 (2C/2T – 3,0 GHz)	20	29,7
Ci7-760 (4C/4T – 2,8 GHz)	20	29,2
Ci7-920 (4C/8T – 2,67 GHz)	18	27,7
FX-4170 (2M/4T – 4,2 GHz)	18	27,3
FX-8150 (4M/8T – 3,6 GHz)	17	25,7
FX-6200 (3M/6T – 3,8 GHz)	17	25,6
Ph. II X4 980 BE (4C/4T – 3,7 GHz)	16	24,8
Ph. II X6 1100T (6C/6T – 3,3 GHz)	16	24,5
C2Q E8400 (2C/2T – 3,0 GHz)	15	23,5
FX-8120 (4M/8T – 3,1 GHz)	16	23,2
Cel. G530 (2C/2T – 2,4 GHz)	15	22,9
A8-3870K (4C/4T – 3,0 GHz)	15	22,8
Ph. II X4 960T BE (4C/4T – 3,0 GHz)	15	22,7
Ph. II X6 1055T (6C/6T – 2,8 GHz)	14	22,6
C2Q Q9550 (4C/4T – 2,83 GHz)	15	22,3

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel Z77/X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q) **Bemerkungen:** In **Starcraft 2** zeigt der Core i7-3770K, wozu er fähig ist.



SKYRIM: CORE I7-3770K AUF DEM TREPPCHEN

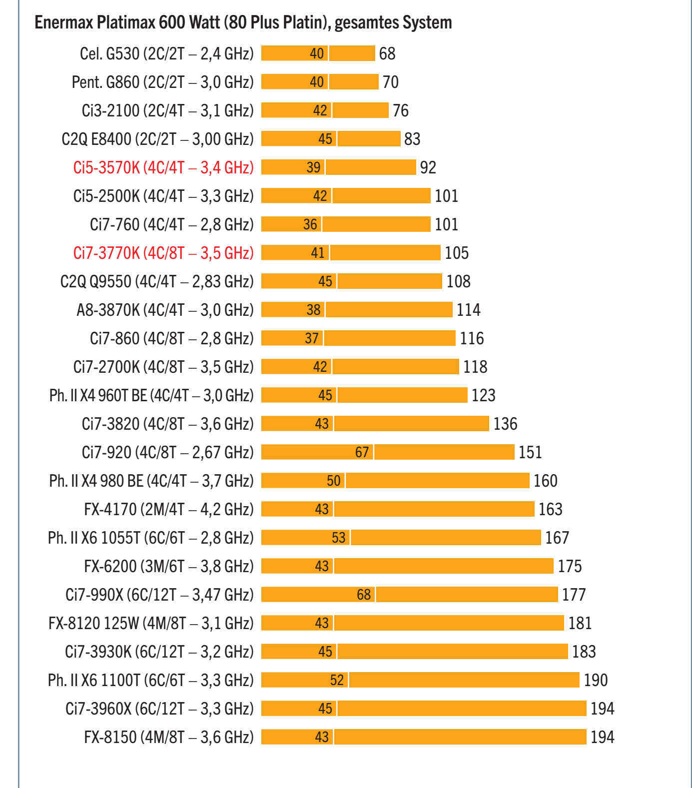


Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Geforce GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q) **Bemerkungen: The Elder Scrolls 5** schultert der Core i7-3770K mit Leichtigkeit.



LEISTUNGSAUFNAHME: IVY BRIDGE EXZELLENT



System: Geforce GT 430 (7 Watt idle), Intel X79/P67/X58/P55/P45, AMD 970/A75, 6/8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 **Bemerkungen:** Im Leerlauf stehen AMD wie Intel gut da, unter Last sind die „blauen" CPUs oft sparsamer.

Watt
idle Last
◀ Besser


Bild: MEV

Mäuse: Geht's auch günstig?

Von: Frank Stöwer

Brauchen Gamer eine teure High-End-Maus oder lässt sich schon mit einem Mittelklasse-Modell vortrefflich spielen? Wir haben sechs Geräte dieser Klasse für Sie getestet.

Wer sich vor dem Kauf einer neuen Spielemaus im mittleren Preissegment (30 Euro bis maximal 60 Euro) umschaut, stellt schnell fest, dass er bei den angebotenen Modellen vor allem bei der Ausstattung Abstriche machen muss. Features wie eine Dpi-Umschaltung, Beleuchtung oder eine Software, die eine Makro-Programmierung oder Profilverwaltung ermöglicht, sind auch bei günstigen Geräten vorhanden. Auf Extras wie eine Gewichtsanpassung, einen Profilspeicher in der Maus, sehr viele Zusatztasten oder ein Vier-Wege-Scrollrad, dessen Rasterung deaktiviert werden kann, muss der preisbewusste Mauskäufer jedoch in der Regel verzichten.

Dazu kommt, dass Mittelklasse-Mäuse im Gegensatz zu ihren High-End-Pendants oft mit einem Sensor bestückt sind, der per LED und nicht per Laser abtastet und dessen Dpi-Rate mit 3.000 Dpi bis 4.000 Dpi (Dpi = Dots per inch, Messeinheit für die Abtastung) deutlich niedriger ausfällt als die 6.000 Dpi, die ein Großteil der Lasersensoren verarbeiten kann. Aber wie wirkt sich die geringere Sensor-Empfindlichkeit auf die Spieletauglichkeit der Nager aus? Reagieren Mäuse mit LED-Abtastmechanik träger und nicht so präzise wie Modelle mit Laserabtastung? Kommt auch hier Bewegungsbegradigung, sogenanntes Angle Snapping, zum Einsatz? Die folgende Marktübersicht zeigt, dass auch die Mittelklasse einige für Spieler empfehlenswerte Geräte zu bieten hat.

ROCCAT SAVU

In puncto Ausstattung bietet die neue Roccat Savu Innovationen, die bei keinem der anderen Testgeräte zu finden sind. Da wäre zunächst einmal der neue „Pro Optic 3D"-Sensor (Hardware: Avago 3090 mit optimiertem SROM-Code), der, wie der Praxiseinsatz bestätigt, mit 4.000 Dpi absolut präzise, verzögerungsfrei und vor allem ohne jegliche Hardware-Korrekturen (Angle Snapping, Beschleunigung, siehe Extrakästen rechts) abtastet. Zum anderen hält die vorbildliche Software neben Grundeinstellungen (unter anderem Empfindlichkeit, Dpi-Stufen, Polling-Rate, Makroprogrammierung und Verwaltung der fünf möglichen Profile) auch interessante Features bereit. Dazu gehören die hardwareseitig per Taste unterstützte Easy-Shift-Funktion zur Doppelbelegung der fünf Maustasten, eine Modifikationsmöglichkeit für die Beleuchtung und die akustische Rückmeldung (Sound Feedback) sowie Roccats neues Archievement-System, kurz R.A.D. genannt. Das erfasst beispielsweise zurückgelegte Wege des Mauszeigers oder die Anzahl der Mausklicks und speichert sie ab – als Belohnung für besondere Leistungen erhält der Spieler Awards und Medaillen.

Ihre Form, die laut Roccat einer auf ca. 90 Prozent verkleinerten Kone [+] entspricht, macht die Savu primär zum sehr ergonomischen Eingabegerät für Spieler mit mittelgroßen Händen. Ein ermüdungsfreies Spielen und Arbeiten ist, wie wir im Test positiv feststellten, aber auch mit einer großen Hand durchaus möglich, zumal sich auch hier alle Tasten problemlos erreichen lassen und mit einem sehr guten Druckpunkt versehen sind. Zusätzlich sorgen zwei stark angeraute Mulden für den Daumen respektive den Ring- und kleinen Finger für einen sehr guten Grip. Lediglich der aktuell noch recht hohe Preis sowie die für die Abtas-

tung per optischem Sensor bedingte hohe Lift-off-Distanz auf rauen Mauspads stören den ansonsten durchweg positiven Testeindruck.

STEELSERIES KINZU V2 PRO EDITION

Vom gut erreichbaren und mit einem guten Druckpunkt ausgestatteten Cpi-Umschalter (Counts per inch: entspricht Dpi) abgesehen hat die Kinzu V2 Pro Edition keine Extras auf Lager. Allerdings bietet der Hersteller mit der Steelseries-Engine eine umfangreiche Software an, die individuelle Einstellungen ermöglicht. Dazu gehören unter anderem die Festlegung der Polling-Rate sowie der Abtastrate für den Cpi-Schalter. Des Weiteren können Sie hier Makros programmieren, Profile anlegen und diese auf einem Datenträger speichern sowie sich Statistiken wie die Anzahl der Tastendrucke pro Minute anzeigen lassen. Die Möglichkeit, die Lift-off-Distanz oder die Prediction zu verändern, fehlt jedoch.

Mit der zweiten Version der Kinzu konzentriert sich Steelseries voll auf eine für Rechts- und Linkshänder sowie Spieler mit verschiedenen Handgrößen optimierte Ergonomie. Außerdem ist dem Hersteller die tadellose Leistung des Pixart-PA-W3305DK-Sensors wichtig, der in der vorherigen Version der Kinzu von Spielern oft wegen der übermäßig eingesetzten Prediction getadelt wurde. Dieses oben geschilderte Vorhaben ist gelungen. Zum einen passt sich die Form der ein wenig zu glatt geratenen Oberschale sehr gut an die Handhaltung beim Palm-Grip (siehe Bilder rechts) an und schmiegt sich eng an die Handinnenfläche. Zum anderen verrichtet der überarbeitete Sensor im Inneren des Ausstattungspuristen seine Arbeit bestens. Die Steelseries Kinzu V2 Pro Edition lässt sich beim Spielen mit maximaler Cpi-Zahl von 3.200 Cpi präzise und kontrolliert, mit einer geringen Lift-off-Distanz und ohne jegliche Prediction einsetzen. Lob gibt es auch für die sehr guten Tastendruckpunkte sowie die definierte Rasterung des Scrollrads.

STEELSERIES KANA

Mit gerade einmal einem Cpi-Umschalter sowie zwei Zusatztasten kann die Ausstattung der Kana als eher spartanisch bezeichnet werden. Grundsätzliche Einstellungen wie die beiden Empfindlichkeitsstufen, die Polling-Rate (bis 1.000 Hz möglich) oder die Programmierung von Makros sowie das Abspeichern von Profilen erledigen Sie wie bei der Kinzu V2 Pro Edition mit der Steelseries-Engine. Die Möglichkeit, die Lift-off-Distanz oder die Prediction zu verändern, wird auch hier nicht geboten. Wie die Kinzu V2 Pro Editon punktet die Kana mit ihrer achsensymmetrischen Form und der damit verbundenen guten Ergonomie für Rechts- und Linkshänder.

Der Druckpunkt der beiden Haupt- sowie der jeweils an der linken und rechten Seite angebrachten Tasten ist ebenfalls sehr gut definiert und der Kraftaufwand zur Betätigung der Schalter ist optimal austariert. Selbst das nur etwas zu leichtgängige Scrollrad rastet mit minimalem Leerlauf spürbar ein. In puncto Genauigkeit und Abtastverhalten liegt der optische Pixart-Sensor mit der in der Kinzu V2 Pro Edition verbauten Variante annähernd auf einer Stufe. Lediglich die hier auftretende hohe Lift-off-Distanz wird vor allem Low-Sense-Spieler stören, da diese die Maus oft umsetzen müssen und der Mauszeiger dabei verreißt.

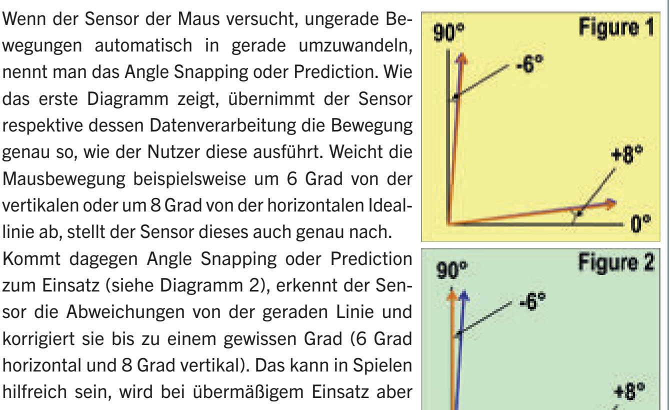
OZONE RADON OPTO

Für eine Maus des mittleren Preissegments bis 40 Euro kann sich die Ausstattung der Radon Opto sehen lassen. Sie ist der einzige Testkandidat mit einer Gewichtsanpassung sowie einer veränderbaren Kabelführung und verfügt über einen Dpi-Umschalter, einen Speicher für drei Profile sowie die Möglichkeit, Makros zu erstellen, die allerdings anders als die Tastenbelegung nicht in der Maus gespeichert werden. Sowohl das gewählte Profil als auch die in der Software einstellbaren Dpi-Stufen (450, 900, 1.800, 2.500 und 3.500 Dpi) werden per LED, die Dpi-Zahl sogar auf dem Bildschirm angezeigt. Obwohl die optische Ozone-Maus sehr wuchtig wirkt, liegt sie gut in einer großen bis mittelgroßen Spielerhand und alle Tasten sind gut erreichbar. Dazu kommen eine angeraute Daumenmulde sowie eine Ablage für den Ringfinger, was ein ergonomisches Arbeiten und Spielen garantiert.

Die Idee, bei der Dpi-Umschaltung einen Kippschalter einzusetzen, ist an sich nicht schlecht, allerdings ist dieser sehr wackelig und reagiert schwammig. Im Gegensatz dazu fällt der Druckpunkt der beiden Haupttasten knackig aus, man muss allerdings für deren

ANGLE SNAPPING/PREDICTION, WAS IST DAS EIGENTLICH?

Wenn der Sensor der Maus versucht, ungerade Bewegungen automatisch in gerade umzuwandeln, nennt man das Angle Snapping oder Prediction. Wie das erste Diagramm zeigt, übernimmt der Sensor respektive dessen Datenverarbeitung die Bewegung genau so, wie der Nutzer diese ausführt. Weicht die Mausbewegung beispielsweise um 6 Grad von der vertikalen oder um 8 Grad von der horizontalen Ideallinie ab, stellt der Sensor dieses auch genau nach. Kommt dagegen Angle Snapping oder Prediction zum Einsatz (siehe Diagramm 2), erkennt der Sensor die Abweichungen von der geraden Linie und korrigiert sie bis zu einem gewissen Grad (6 Grad horizontal und 8 Grad vertikal). Das kann in Spielen hilfreich sein, wird bei übermäßigem Einsatz aber auch oft als störend empfunden. Das ideale Testprogramm für Angle Snapping ist MS Paint. Wählen Sie das Bleistift-Utensil und versuchen Sie eine gerade Linie zu zeichnen. Sieht diese dann aus, als wäre sie mit einem Lineal gezeichnet, ist Prediction am Werk.



ABTASTUNG: LASER CONTRA LED – EINE STREITFRAGE UNTER SPIELERN

Oft findet man in den Eingabegeräte-Foren die Diskussion, ob eine mit LED oder mit Lasersensor bestückte Maus das ideale Eingabegerät für Spieler ist. Fans von Lasermäusen argumentieren mit der hohen Abtastrate von bis zu 6.000 Dpi sowie der exzellenten Präzision auf verschiedensten Untergründen bzw. Mauspads. Die Genauigkeit der LED-Abtastung ist jedoch ein Argument, das auch die Gegenseite anführt. Im Gegenzug wirft man der Lasertechnik vor, mit Hardware-Tricks wie der Accelleration oder dem oben erwähnten Angle Snapping das Mausgefühl zu verfälschen. Fest steht, das zeigt auch der Test, dass bei LED-Mäusen die Lift-off-Distanz höher ausfällt als bei ihren Laser-Pendants.







Maushaltung im Detail: Beim Palm Grip (oben) umgreift der Spieler die Maus mit der ganzen Hand. Beim Klauengriff (unten) bewegt er die Maus nur mit den Fingern oder gar nur den Fingerspitzen.

Betätigung eine hohe Druckkraft aufwenden. Die Rasterung des Scrollrads ist zu leichtgängig und die beiden Seitentasten besitzen keine Mikroschalter. Während Sie die Polling-Rate in der eher einfach gehaltenen Software auf 1.000 Hz erhöhen können, gibt es keine Option, um die hohe Lift-off-Distanz zu verringern oder die Zeigerbeschleunigung zu beeinflussen. Dafür verrichtet der optische Sensor von Avago seinen Dienst auch bei maximaler Abtastrate mit einer optimalen Präzision, Prediction/Angle Snapping kommt nicht zum Einsatz. Das freut den Spieler.

GENIUS MAURUS

Ihr kurzes Heck sowie die angerauten Ablagen für den Daumen sowie Ring- und Zeigefinger machen die mit einer modifizier- und abschaltbaren Beleuchtung versehene Maurus zum idealen Eingabegerät für die Spieler, die ihre Maus mit dem Clawgrip/Fingertip-Grip führen. Wer seine Maus lieber mit der kompletten Hand umgreift, die dazu eventuell noch recht groß ist, wird Probleme mit der Ergonomie des Nagers bekommen. Hier ragen dann sowohl der Zeige- als auch der Mittelfinger weit über die beiden Haupttasten heraus. Deren Druckpunkt fällt leichtgängig, aber direkt aus. Das gilt auch für die beiden achsensymmetrisch angeordneten Seitentasten. Dazu kommt ein Scrollrad mit einem sehr guten Druckpunkt und einer sehr strammen Rasterung.

Die Ausstattung der laut Genius besonders für Shooter- und Echtzeit-Strategiespiele konzipierten Rechtshändermaus fällt für den günstigen Preis von 25 Euro gut aus. Bis zu 21 Makros lassen sich in drei Profilen in der Maus speichern, mit der beiliegenden Software kann sogar die Polling-Rate auf 1.000 Hz erhöht und die Zeigerbeschleunigung eingestellt werden. Leider spendiert Genius der Maurus keinen eigenen Dpi-Umschalter, sodass Sie diese Funktion per Software beispielsweise auf die Seitentasten legen müssen. Außerdem fehlt eine Option, um die zu hohe Lift-off-Distanz zu minimieren. An der Leistung des optisch abtastenden und als Scorpion optical bezeichneten Sensors gibt es nichts auszusetzen. Er reagiert auch bei der höchsten Abtastrate von 3.500 Dpi genau und latenzfrei, Angle Snapping kommt dabei nicht zur Anwendung.

RAPTOR-GAMING M3 DKT

Die laut Raptor-Gaming speziell für die Anforderungen von professionellen Shooter-Spielern entwickelte M3 DKT ist eine Rechtshändermaus, die ohne Treiber auskommt. Das schränkt die Einstellmöglichkeiten stark ein: Die Polling-Rate ist auf 500 Hz festgelegt und die per Dpi-Umschalter wählbaren drei Empfindlichkeitsstufen (400, 800 und 1.600 Dpi) können ebenfalls nicht modifiziert werden. Auch die zu hoch ausfallende Lift-off-Distanz kann der Nutzer nicht minimieren.

Mit einer maximalen Abtastrate von 1.600 Dpi bleibt der optische Sensor der M3 DKT nominell weit hinter den fünf Konkurrenten im Testfeld zurück. Des Weiteren begradigt er sowohl horizontale als auch vertikale Mausbewegungen und das Angle Snapping lässt sich nicht abstellen. Ein weiteres Manko ist die wenig hilfreiche Beleuchtung des transparenten und breit geratenen Mausrads. Die soll je nach Intensität die gewählte Dpi-Stufe anzeigen, was bei Tageslicht jedoch nur sehr schwer zu erkennen ist. Dazu kommt, dass die Dpi-Zahl beim Neuanschluss automatisch wieder auf 400 Dpi sinkt. Abzüge bei der Note muss sich das Gerät auch für die kaum vorhandene Rasterung des Scrollrads gefallen lassen, hier wird schnelles Waffenwechseln in einem Shooter zum Glücksspiel.

Dank der gummierten Daumenmulde, der rauen Oberfläche und der auch für Spieler mit großen Händen konzipierten Form gibt die Ergonomie kaum Anlass zur Kritik. Lediglich dem Ringfinger fehlt es etwas an Halt. Auch die Druckpunkte der Haupttasten sind direkt und knackig, die der beiden Seitentasten fallen nicht definiert genug aus. Mit Ausnahme der Prediction leistet sich der Sensor im Inneren keine Aussetzer oder Verzögerungen, sodass die M3 DKT mit minimalen Einschränkungen schon zum Spielen geeignet ist. ❑

FAZIT

Optische Mittelklasse-Mäuse

Die Roccat Savu ist ein ideales Eingabegerät für Spieler, das eine optimale Abtastung und gute Ausstattung bietet. In Bezug auf die Leistung und Ergonomie sind die Kinzu V2 Pro Edition und die Kana von Steelseries der Savu ebenbürtig. Letztere bietet aber die bessere Software. Die Radon Opto und die Genius Maurus sind ebenfalls voll spielertauglich.

MITTELKLASSE-MÄUSE

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

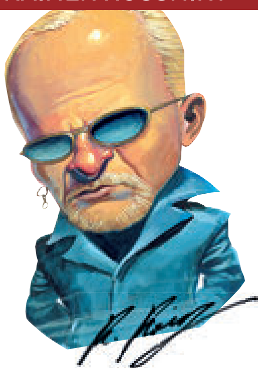
Produkt	Savu (PC Games TOP-PRODUKT 06/2012 1,63)	Kinzu V2 Pro Edition	Kana	Radon Opto	Maurus	M3 DKT
Hersteller	Roccat	Steelseries	Steelseries	Ozone	Genius	Raptor-Gaming
Webseite	http://www.roccat.org	www.steelseries.com/de	www.steelseries.com/de	http://www.ozonegaming.com	http://www.genius-europe.com	http://raptor-gaming.webnode.com
Preis/Preis-Leistung	Ca. 60 Euro/befriedigend	Ca. 35 Euro/befriedigend bis gut	Ca. 40 Euro/befriedigend bis gut	Ca. 35 Euro/gut	Ca. 25 Euro/gut bis sehr gut	Ca. 35 Euro/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	pcgames.de/preisvergleich/763559	pcgames.de/preisvergleich/726805	pcgames.de/preisvergleich/681701	pcgames.de/preisvergleich/727507	pcgames.de/preisvergleich/727507	pcgames.de/preisvergleich/766823
Bauart/Anschluss	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low- und Mid-Sense
Ausstattung:	**2,98**	**3,15**	**3,00**	**2,73**	**3,18**	**3,58**
Abtastung/Lasertyp	Optisch (LED)/Pro Optic R3 (modifizierter Avago 3090)	Optisch (LED)/Pixart PAW3305DK	Optisch (LED)/Pixart PAW3305DK-H	Optisch (LED)/Avago 3090	Optisch (LED)/Scorpion optical	Optisch (LED)/keine Angabe
Anzahl Tasten*	5 + Scrollrad	4 + Scrollrad	6 + Scrollrad	8 + Scrollrad	5 + Scrollrad	6 + Scrollrad
Maximale Auflösung	4.000 Dpi	3.200 Cpi (entspricht Dpi)	3.200 Cpi (entspricht Dpi)	3.500 Dpi	3.500 Dpi	1.600 Dpi
Kabellänge	Ca. 180 cm	Ca. 200 cm	Ca. 200 cm	Ca. 200 cm	Ca. 180 cm	Ca. 230 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung, Beleuchtung, Makro- und Easy-Shift-Funktion, Profilspeicher (Software)	Dpi-Umschaltung, Makro Funktion, Profilspeicher (nur Software)	Dpi-Umschaltung, beleuchtetes Mausrad, Makrofunktion, Profilspeicher (nur Software)	Dpi-Umschaltung, Gewichte, Makrofunktion, Profilspeicher (Software), Kabelführung	Beleuchtung, Makrofunktion, Profilspeicher (3 Profile), Dpi-Umschaltung auf Standardtaste	Dpi-Umschaltung, Beleuchtung, gummierte Daumenmulde, 2 Sets Mausgleiter
Eigenschaften:	**1,40**	**1,60**	**1,78**	**1,98**	**1,59**	**2,50**
Geeignet für	Rechtshänder	Links- und Rechtshänder	Links- und Rechtshänder	Rechtshänder	Links- und Rechtshänder	Rechtshänder
Gewicht	90 Gramm	75 Gramm	78 Gramm	100 Gramm + 5x 4,5 Gramm	95 Gramm	123 Gramm
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Sehr gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/-	Sehr gut/gut bis sehr gut	Gut/befriedigend	Sehr gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/befriedigend
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/gut bis sehr gut	Gut/gut	Seht gut/gut bis sehr gut	Gut/ausreichend bis befriedigend
Verarbeitung/Software	Seht gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/-
Leistung:	**1,26**	**1,31**	**1,41**	**1,56**	**2,01**	**1,93**
Ergonomie	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut
Präzision/1.000 Hz Polling-Rate	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja	Sehr gut/ja	Sehr gut/nein, nur 500 Hz
Gleiteigenschaften**	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Anspruchsverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
FAZIT	+ Leistung 4.000-Dpi-Sensor + Ergonomie + Software	+ Leistung des Sensors + Ergonomie − Keine Zusatztasten	+ Leistung des Sensors + Ergonomie − Zu hohe Lift-off-Distanz	+ Ausstattung + Ergonomie − Zu hohe Lift-off-Distanz	+ Leistung des Sensors + Preis − Kein Dpi-Schalter	+ Ergonomie − Keine Software − Rasterung Scrollrad
	Wertung: 1,63	Wertung: 1,73	Wertung: 1,80	Wertung: 1,87	Wertung: 2,16	Wertung: 2,37

* Inklusive Scrollrad-Taste ** Getestet mit Sharkoom Rush Mat (Stoff) und Zowie Swift (Hartplastik)

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Im Sommer verbringe ich gerne viel Zeit im Garten. Das wäre an sich sehr schön und entspannend, wenn der Garten nicht überwiegend aus Natur bestehen würde.“

Nicht dass ich gegen Natur im Allgemeinen etwas einzuwenden hätte – sie ist mir nur viel zu unberechenbar und feindselig. Das fängt schon ganz unten an. Ganz unten leben in meinem Garten Ameisen. Der Plural ist hier allerdings nicht ganz aussagekräftig, denn es handelt sich nicht um einige oder mehrere, sondern um ganze Heerscharen.
Da sie sich im Normalfall friedlich verhalten und bisher auch nie die Autoschlüssel wollten, stünde einer harmonischen Koexistenz eigentlich nichts im Wege. Lediglich die kulinarischen Vorlieben der Biester sind mir ein Dorn im Auge. Sie bevorzugen genau das, was auch mir schmeckt und stürzen sich darauf, als ob es um Leben und Tod ginge – was tatsächlich auch oft der Fall ist, da ich keinen Spaß verstehe, was mein Grillgut angeht. Wenn sie erst mit ihren jeweils sechs ungewaschenen Füßen darüber spaziert sind, vergeht mir meist der Appetit. Leider lassen sie sich auch durch Opfergaben in Form von Honig oder Zuckerwasser nicht von dieser üblen Angewohnheit abbringen – sie trampeln lieber auf meiner Wurst herum. Handelsübliche Ameisenfallen sind ebenfalls nutzlos: Bei meinen Ameisen handelt es sich um ganz harte Checker aus der Vorgarten-Bronx. Ich vermute, dass sie die Fallen auf dem Schwarzmarkt verticken.
Was die Ameisen übrig lassen, das fällt gerne den Wespen zum Opfer. Sie sind so eine Art Luftwaffe in der Welt des Krabbelzeugs – nicht weniger lästig als die Ameisen, aber sehr viel streitlustiger. Bei beginnenden Territorialstreitigkeiten sind sie auch jederzeit zum Erstschlag bereit und stehen in ihrer Kampfeslust und Entschlossenheit Kamikaze-Piloten in nichts nach.
Selbst an sich friedliche Flora hat in meinem Garten eine dunkle Seite! Ein schönes Beispiel dafür ist mein Pflaumenbaum. Ich schmücke ihn liebevoll mit einer netten Gartenbank und er dankt es mir, indem er sie seinen gefiederten Freunden, die zahlreich in seinem Geäst wohnen, als Klo anbietet. So weit – so eklig.
Eigentlich ist es ja der Sinn eines Pflaumenbaumes, Pflaumen hervorzubringen. Ich liebe frisch gepflückte Pflaumen. Und da er das zu wissen scheint, verfolgt er einen ausgesprochen perfiden Plan. Jahrelang übte er sich mit seinen Früchten in Zurückhaltung und ich musste meine Pflaumen im Supermarkt kaufen. Ich hatte mich fast schon an diesen Zustand gewöhnt, als er eines Tages aus heiterem Himmel beschloss, jetzt doch mal Pflaumen zu tragen. Hunderte, tausende … mehr als ich pflücken und aufsammeln konnte. Ich erstickte fast in Pflaumen und die Ameisen feierten zusammen mit den Wespen wüste Orgien in den Pflaumenbergen, die einstmals mein Garten waren. Wer denkt, dass Bäume zu keinerlei Gemütsregung fähig sind, kennt meinen Prunus domestica aber schlecht. Ich hab’ ihn mehrmals dabei ertappt, wie er bei meinem Anblick hämisch in seine Rinde kicherte!
Das klingt jetzt so, als ob ich eine grundsätzliche Abneigung gegen die Natur hegen würde. Dem ist aber nicht so. Ganz im Gegenteil! Sie hegt eine grundsätzliche Abneigung gegen mich! Und immerhin hat sie ja auch mit dem Streit angefangen. Ich überlege ernsthaft, den Garten zu „resetten“, indem ich alles zubetoniere. Zwecks der schöneren Optik könnten grüne Farbe und einige Kunstpflanzen zur Anwendung kommen. Danach darf mir Mutter Natur gern kreative Vorschläge unterbreiten, wie es jetzt weitergehen könnte.

Tester

Ich würde gerne bei euch arbeiten …

Hallo PC Games Team
ich würde gerne bei euch arbeiten als spiele tester da ich selber seit 10 jahre aktive am pc zocke und viele spiele kenne und es ein draum von mir ist bei euch zu arbeiten etwas über mich bin 22 Jahre alt bewerbe ich mich hir mt als spiele tester für PC Games

Daniel

Vielen Dank für deine Bewerbung. Dass du aktiv seit zehn Jahren am PC spielst, ist zwar durchaus von Vorteil, aber zu meinem Bedauern muss ich dir mitteilen, dass dies keineswegs die einzige Qualifikation ist, die für eine Anstellung von Wichtigkeit wäre. Falls es dir nicht selbst aufgefallen sein sollte – deine Texte unterscheiden sich doch erheblich von den Texten, welche man in unserem Heft zu lesen bekommt. Das liegt zum einen daran, dass wir alle Wörter richtig zu schreiben versuchen und Groß- und Kleinschreibung durchaus ernst nehmen. Zum anderen sind wir auch der Interpunktion sehr zugetan und verwenden sie ununterbrochen.

Vielen Dank auch für die beigefügten Probeartikel. Leider ist der Erste auch im Stile deiner „Bewerbung“ geschrieben und bietet allerhand Raum für Spekulationen, was du eigentlich mit der wirren Ansammlung von Buchstaben ausdrücken wolltest. Auch ist ein „Test“, welcher aus 78 Wörtern besteht (das ist geschätzt, ich kam auf die Anzahl, indem ich die Zwischenräume zwischen den Buchstabenansammlungen addierte) und in dem Fazit gipfelt, dass dich das Spiel nach einer Stunde genervt hat, wenig aussagefähig – von hilfreich

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

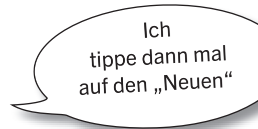
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

ganz zu schweigen. Im krassen Gegensatz dazu steht dein zweiter Probeartikel. Stolze 650 Zeichen lang, Großbuchstaben werden verwendet und prangen sogar stets an der richtigen Stelle, die Interpunktion ist tadellos und Rechtschreibfehler sind keine auszumachen. Lediglich ein kleiner, winziger, nahezu unbedeutender Nachteil ist mir dabei aufgefallen. Da sich Test zwei doch erheblich von Test eins unterscheidet, habe ich mir erlaubt, den Wortlaut des ersten Satzes in das Suchfeld von Google zu kopieren. Wie groß war doch meine Überraschung, als Google tatsächlich fündig wurde und mir eine Webseite mit genau diesem Test lieferte. Ich vermute, dass es sich dabei um deinen Text handelt, da er Wort für Wort mit deinem identisch ist, lediglich zwei zusätzliche Abschnitte sind irgendwie hinzugekommen. Aus schier unerklärlichen Gründen ähnelte der Name des Autors jedoch nicht einmal ansatzweise dem deinigen.

Aufgrund deiner Qualifikationen würden wir dich eventuell als Cheftester einstellen, allerdings wäre dazu ein persönliches Vorstellungsgespräch nötig.

PS: Erscheine nackt und gegen 16 Uhr.

Quiz



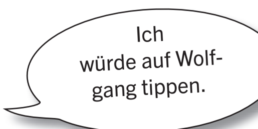
Servus Rossi,

ich tippe bei „Wer bin ich?“ dann mal auf den „Neuen“ – den Christian Weigel (Volontär). Allerdings möchte ich noch darauf hinweisen, dass man auf dem Foto deutlich sieht, wie sich da unter eurem Kollegen etwas durchbiegt … das wird das Öffnen dieser Büromöbel doch sehr beinträchtigen in Zukunft. Des Weiteren befürchte ich, dass der Verzehr der Fleischwurst von Seite 84 hier einen nicht unerheblichen Beitrag geleistet haben könnte … oder ist sie möglicherweise für eines deiner neuen Rezepte missbraucht worden?

Viele Grüße: Wolle

Ich bestreite ganz energisch, dass sich beim Shooting unter Christian „Frischfleisch“ Weigel etwas durchgebogen hat. Auch kann das Möbel nach wie vor problemlos geöffnet werden und zeigt keinerlei Beschädigung. Das liegt zum einen daran, dass wir nur qualitativ hochwertiges Mobiliar verwenden, und zum anderen, dass jedes Billiregal das Leichtgewicht hätte tragen können. Da Kollege Weigel bei der Auswahl seines Accessoires einen untadeligen Geschmack bewies, wurde er sogar nominiert und nimmt demnächst an der Wahl zu „Germanys next Top Moppel“ teil, wofür ich ihm ausgezeichnete Chancen attestiere. Mit meinen Rezepten hat die Fleischwurst gar nichts zu tun, da ich niemals (!) Lebensmittel verwende, die ein anderer schon einmal um den Hals hatte. Und nein, ich verwende auch nichts, was nur ich um den Hals hatte.

Mehr Quiz



Ich würde auf Wolfgang Fischer, den stellv. Redaktionsleiter tippen.

bubi zwerenz

Und wieder ein Meister der minimalistischen Meinungsäußerung. Ich habe übrigens nichts dagegen einzuwenden, wenn ein wenig Überflüssiges zu einer E-Mail hinzukommt – vor allem, wenn es sich um einen Betreff handelt. Sollte man das dafür vorgesehene Feld aus persönlichen Gründen nicht nutzen wollen, käme zumindest im Text der Hinweis, worum es eigentlich geht, nicht ungelegen und wäre der Zuordnung dienlich. In diesem Fall war es zwar sehr leicht zu erraten, worauf sich die E-Mail bezieht, aber ich ziehe das Wissen dem Vermuten vor. Auch eine Grußformel würde ich übrigens nicht als störend oder altmodisch empfinden. Angeblich benehmen sich Menschen ja so ähnlich, wie sie schreiben. Platzt man einfach so in seine Stammkneipe und brüllt die Bestellung in den Raum? Dies ist eine rhetorische Frage, auf die ich lieber keine Antwort bekäme. Aber nun zum Inhalt: Auch wenn die Körperformen auf den ersten Blick vergleichbar sein mögen, besteht dennoch keinerlei Ähnlichkeit zwischen den Kollegen Weigel und Fischer. Und Christian wird eher in der Redaktion leiden als sie zu leiten.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Birkenstock für Schatzsucher

Was trägt Mann am Strand? Leider viel zu oft hässliche Latschen oder fade Sandalen. Das liegt in der Natur der Sache und ist durchaus verzeihlich, macht es aber keineswegs optisch ansprechender. Aber wenn man schon albern aussehen muss, kann das dröge Schuhwerk wenigstens einen nützlichen Zweck erfüllen. Die „Treasue Seeker’s Shoes“ sehen zwar grauenhaft aus, sind aber in Wirklichkeit ein Metalldetektor. Die Sensoren sind in den Sohlen untergebracht und die Elektronik samt Akku wird an die haarige Männerwade geschnallt. Die Wahrscheinlichkeit, damit tatsächlich einen Schatz zu finden, wird wohl gegen null tendieren, aber zumindest hat man eine prima Ausrede, Jesuslatschen zu tragen. Und seien wir ehrlich – für die meisten Männer sind die doch recht auffälligen Dinger die letzte Hoffnung darauf, auch einmal am Strand angesprochen zu werden.

http://www.iwantoneofthose.com



Lapsus in Mittelerde

Vielleicht.
habe ich ja Glück

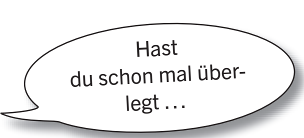
Hallo liebes PCG Team,

ich bin schon jahrelang ein Fan eurer Zeitung und begeisterter Leser. Als ich heute mein Exemplar der Ausgabe 5/12 durchblätterte und mir den Artikel über Crysis 3 zu Gemüte führte, fiel mir als eingefleischter Herr-der-Ringe-Fan ein kleiner inhaltlicher Fehler auf. Auf Seite 20 wird beschrieben, mit welchen Begleitern es die Filmhelden Rambo, Daniel LaRusso und Arnold Schwarzenegger schaffen, die Geschichten um sie herum immer zum Guten zu wenden. Nur ist euch bei dem letzten Paar der Fehler unterlaufen, dass nicht Bilbo und sein bester Freund Samweis die Welt von Mittelerde gerettet haben. Sondern der Held Frodo und sein Freund, Gärtner und Weggefährte Samweis dies bewerkstelligten. Vielleicht. habe ich ja Glück und bin der Erste, dem dies auffällt.

Mit freundlichen Grüßen: Flo

Ja, du hast natürlich Recht. Da ist dem Kollegen ein kleiner Fehler unterlaufen, er wurde gezwungen, in seiner Freizeit die **Herr der Ringe**-Bücher zu lesen, die handelnden Personen mit Ereignissen zu verknüpfen und in einem Diagramm anschaulich zu machen. Obgleich es sich um einen harmlosen, fast schon verzeihlichen Fehler handelte, ist er gefühlten 199 HdR-Fans dennoch bitter aufgestoßen, wofür wir uns natürlich in aller Form entschuldigen. Und ja, du warst dabei tatsächlich der Erste und mangels anderer Titel ernenne ich dich hiermit auch zum Klugscheißer des Monats.

Comedian



Hallo Rossi!

Als Erstes ein großes Lob zu deiner Rumpelkammer und deinen Rezepten. Hast du schon mal überlegt, als Comedian aufzutreten? Ich bin mir sicher, die Vorstellung wäre

ausverkauft. Ich bin mir aber nicht sicher, weshalb: weil du so komisch bist oder weil dich alle Welt sehen will.

Dein großer Fan: Kevin Konrad

Nein, das habe ich noch nicht in Erwägung gezogen und werde es künftig auch nicht. Wer mich sehen will, muss nur die PC Games kaufen, um dieses zweifelhafte Vergnügen zu haben. Und wer mich unbedingt live sehen will, meldet sich einfach hier im Verlag an, macht einen Termin aus, bezahlt ein lächerlich geringes Eintrittsgeld und ich komme persönlich vorbei, um einen Kommentar abzugeben. Auf Wunsch auch gerne mit ein paar Beleidigungen, welche jedoch extra verrechnet werden müssen. Gruppenrabatte können unter Umständen gewährt werden.

Altersfrage



Hallo PC Games,

ich wollte fragen, wie alt man für das Gewinnspiel auf den Leserbriefseiten sein muss. Ich bin 15 und tippe auf Kammerjäger.

Skill zilla

Da dieses Gewinnspiel mit keinerlei Kosten oder Verpflichtungen verbunden ist, würde es eigentlich hierfür keine Altersbeschränkung geben. Allerdings befindet es sich in einer Zeitschrift, auf dessen Cover die Altersfreigabe „Ab 16" zu lesen ist, was bitte auch zu beachten ist. Abgesehen davon hast du gründlich falsch getippt. Wir rätselten lange herum, was am Kollegen Weigel an einen Kammerjäger erinnert. Eine ausgesprochen schwere Frage, da bisher noch niemand von uns einen Kammerjäger wirklich gesehen hat. Dennoch vermuten wir, dass sich das Tätigkeitsfeld eines Kammerjägers dann doch wohl eher unter den Möbeln befinden dürfte statt darauf.

Oldy



Lieber Herr Rosshirt,

mir geht's wie Ihnen: Seltsam, was die Zeitgenossen alles für mitteilenswert halten. Von Facebook geht jedoch (manchmal) eine gewisse morbide Faszination aus, der ich mich nicht entziehen kann – und sei es nur, um zu sehen, welcher Quark gepostet wird. Bei Einführung des Oldy können Sie mit meiner rückhaltlosen Unterstützung rechnen.

Anders gesagt: „Gefällt mir!"

Viele Grüße aus Köln: Arno Fries

Hallo Herr Fries,

vielen Dank für Ihre Unterstützung bezüglich des „Oldy" (Offline Day – siehe Kolumne Ausgabe 05). Obwohl ich grundsätzlich nichts gegen Facebook einzuwenden habe und es sogar selbst – wenn auch wenig intensiv – nutze, geht mir die schiere Menge sinn- und nutzloser Meldungen doch gewaltig auf den Zeiger und relativiert den Nutzwert für mich erheblich. Die Einführung des „Oldy" scheint jedoch auf wenig Gegenliebe zu stoßen, wie ich aufgrund der sieben (!) Einsendungen dazu annehmen muss. Selbst einfache Kochrezepte ziehen ein deutlich stärkeres Echo nach sich. Vielleicht sollte ich für den Oldy tatsächlich über Facebook werben. Das klingt nur auf den ersten Blick widersinnig. Auf den zweiten Blick erscheint es mir hingegen ein wenig, äh … krank.

Mehr vom Oldy

Über Facebook zu einer Party einladen…

Hallo Rossi,

erst einmal ein großes Lob für deine Leserbriefe und deine Einsichten. Auch an die Redakteure eurer Zeitung für die informativen Berichte. Ich würde Dich gerne bei einem Oldy unterstützen und schlage direkt mal den 20.12.2012 als Termin vor. Wenn an diesem Tag keiner etwas online schreibt, sondern sich lieber zum Kaffeetrinken irgendwo trifft, dann könnte das für viele schon fast ein Weltuntergang sein. Womit wir direkt auch die Verschwörungstheoretiker mit einbeziehen könnten. Da selbst die Politiker jetzt schon über Facebook zu einer Party ins P1 einladen, wird es wirklich Zeit für den Oldy. Ich hoffe ,es finden sich noch mehr Leute für den Oldy, wenn nicht, können wir ja über Facebook dazu einladen. Der Kollege auf dem Foto ist übrigens der neue Redakteur Christian Weigel.

Schöne Grüße nach Fürth

Thomas Kösch

Ich nehme deinen Vorschlag an und lege hiermit den ersten Oldy auf den 20.12.2012, befürchte aber, dass sich meine Idee, so neckisch sie auch sein mag, nicht auf breiter Front durchsetzen wird. Leider. Ich denke, solch ein Tag könnte ein echtes Plus an Lebensqualität bedeuten. Auch wenn viele glauben könnten, ihr Smartphone sei kaputt, weil Facebook plötzlich so wenige News liefert. Die Betreiber von Kaffeehäusern könnten den zusätzlichen Umsatz gut gebrauchen und ein paar andere verdienen vielleicht sogar an irrtümlich zur Reparatur gegebenen Handys.

Auf die Idee mit der Einladung über Facebook bin ich inzwischen auch gekommen (den Teufel mit dem Beelzebub austreiben) und vielleicht finde ich mich ja noch damit ab und tu das wirklich.

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Felix (der mit der Mütze) mag auch im Urlaub nicht auf gute Lektüre verzichten.



Christian ist im Urlaub nicht so gesellig wie Felix.



Domo arigato, Mr. Henke.

Anrüchig

Bitte schaut mal nach

Hallo,

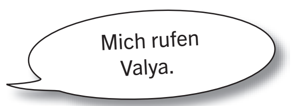
ich habe mir heute euer Heft gekauft. Es gibt nix zu meckern, außer: DAS HEFT stinkt! Es strömt einen dermaßen penetranten Geruch aus, dass es einen gesamten Raum damit volldünstet. Normalerweise nehme ich das Heft mit ins Bett, um schön vorm Heiamachen zu schmökern, das ist aber leider nicht möglich. Ein gewisser „Duft“ ist ja auch normal, aber so streng ist das leider nicht hinnehmbar. Bitte schaut mal nach, wer da die gute alte Bleifarbe reingemischt hat.

So, das war es mit Genörgel:
LG Rico

Hier haben wir die aktuelle PC Games in Stapeln und können keine sonderliche Geruchsbelästigung feststellen. Mich sollte man dazu eh nicht befragen, meine Nase ist nach jahrelangem Nikotinmissbrauch nicht nur hässlich, sondern auch taub. Aber unser Frischfleisch Christian ist noch jung, Nichtraucher und unverbraucht. Wir haben ihn dazu motiviert, an mindestens 50 Exemplaren des Hefts zu schnuppern, was jedoch außer einem sehenswerten Auftritt kein weiteres Ergebnis brachte. Da du nicht näher auf die Natur des Geruchs eingegangen bist, frage ich mich, ob das Heft beim Kauf vielleicht etwas feucht gewesen sein könnte und sich eine kichernde Katze im Zeitschriftenladen herumtrieb.

Wenn du mir dein duftes Exemplar luftdicht verpackt zuschickst, tausche ich es übrigens gerne gegen ein olfaktorisch neutrales Heft.

Spemedy



Hallo!

ich denke, was nicht beunruhigt dich. Mich rufen Valya. Mein Alter, 31 Jahr. Meine das Ziel der Anrede zu dir, das Treffen. Was Sie daran denken? ich Denke, dass Du Sie werden gegen nicht vorkommen Mit mir! Mich sind Die Ernsten die Beziehungen. Und was Interessiert Ihrer? Wir kann wir erkennen es ist einander besser, wenn wir den Verkehr fortsetzen werden? Was Du daruber Sie denken? Wenn Ihrer Hat intigiert meinen Vorschlag, so ich werde Dich der Antwort

atorulisa@rocketmail.com!
Valja

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzenden Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme. Ich denke jedenfalls nicht, dass ich den Verkehr fortsetzen werde und zu sagen, was ich darüber denke, verbietet mir meine gute Erziehung.

Viel mehr vom Quiz

Endlich weiß ich auch einmal die Antwort

Servus Rainer,

neben deinen göttlichen Zeilen finde ich diesmal dein „Wer bin ich?“ göttlich. Endlich weiß ich auch einmal die Antwort (sonst bin ich da eher ratlos). Diese entspannt lächelnde Person meine ich als den neuen Volontär Christian Weigel entlarvt zu haben. So wie der lacht und rumliegt, habt ihr ihm eindeutig noch zu wenig Arbeit gegeben. Da wär doch für dich die Zeit gekommen, einzuschreiten. Du hast bestimmt die eine oder andere Tätigkeit, die noch erledigt werden müsste. Immerhin sehe ich, du hast ihm die Fleischwurst schon abgenommen.

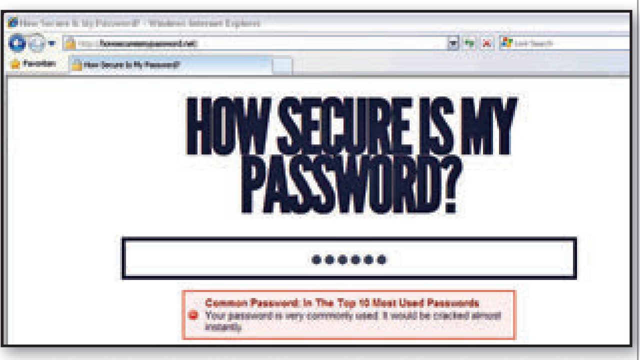
Mit besten Grüßen: Josef Eichinger

Ja, der Christian liegt auf dem Foto und lacht auch. Ich bitte zu bedenken, dass das Foto mit einer Verschlusszeit von einer sechzigstel Sekunde aufgenommen wurde. Selbst wir bieten unserer Volontären hin und wieder die Zeit, sich für eine knappe Sekunde auszuruhen und so lange konnte er auch ein Lächeln aufrechterhalten.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(P) asswort, das



„Ein Passwort dient zur Authentifizierung und eindeutigen Identifizierung. Hierzu wird eine Information benutzt, die als Ausweis dient und möglichst unverwechselbar die eigene Identität bestätigt“. Vermutlich hat es seinen Ursprung in der mittelalterlichen Parole. Früher benötigte man ausgesprochen wenige Passwörter, wohingegen heute jeder Mensch eine Vielzahl davon im Kopf haben müsste. Das kann er natürlich nicht, weshalb überraschend oft „qwert“, „123456“, oder ähnlich raffinierte Zeichenfolgen zum Einsatz kommen. Sehr beliebt ist auch ein einziges Passwort für alle Lebenslagen. Das ist leicht zu merken, man spart sich damit die Zeit, eine Unzahl von Wörtern auswendig zu lernen, und kriminellen Elementen die Mühe, mehrmals pro Opfer in Aktion treten zu müssen. Passwörter sind quasi moderne Ableger der alten Schlüssel und werden noch öfter geklaut und verbreitet als früher die Schlüssel der Keuschheitsgürtel.

Bildquelle: howsecureismypassword.net

Eat and read

Heute: Bierbowle

Wir brauchen:

- 3 Flaschen Weizenbier
- 1/2 Flasche Erdbeersirup
- 500g Erdbeeren
- 1 Flasche Sekt

Sommer, Sonne, Gartenfeste. Was liegt da näher, als uns auch einmal an einem fruchtigen Erfrischungsgetränk zu versuchen? Kein Angst – das geht ganz einfach und stellt auch Grobmotoriker vor keine großen Herausforderungen. Bierbowle ist ein echter Klassiker, wobei die Betonung hier eindeutig auf „Bowle“ liegt, da das Getränk mit Bier sehr wenig zu tun hat.

Wir waschen die Erdbeeren, entfernen das Grünzeug, halbieren sie und geben sie in eine ausreichend große Schüssel. In diese Schüssel schütten wir jetzt vorsichtig den Sekt. Vorsicht ist bei diesem Rezept immer angebracht, weil das fertige Produkt im Idealfall noch Kohlensäure enthalten soll. Jetzt kommt der Schritt, der jedem Bayern die Tränen in die Augen treibt: Die Bierflaschen werden geöffnet und der Inhalt ebenfalls in die Schüssel gefüllt. Wer kein Weizenbier mag – auch Bockbier funktioniert hervorragend! Und weil echte Erdbeeren einfach nicht kräftig genug nach Erdbeere schmecken, helfen wir der Natur noch mit Erdbeersirup nach. Wer es gerne süß mag, kann dabei bis zu einer halben Flasche verwenden. Das Gebräu sollte für mindestens zwei Stunden im Kühlschrank gelagert werden.

Achtung! Bierbowle enthält Alkohol und gehört nicht in Kinderhände. Zu Gefahren und Nebenwirkungen befragen Sie bitte Ihre zuständige Führerscheinstelle.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

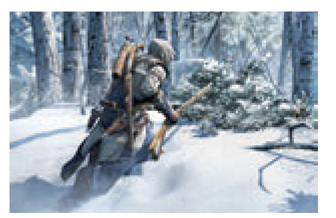
E3 2012



Vom 5. bis 7. Juni findet im kalifornischen Los Angeles die größte Spielemesse der Welt statt. Wir sind für Sie vor Ort und berichten über die Veranstaltung und sämtliche Titel, die dort gezeigt werden.

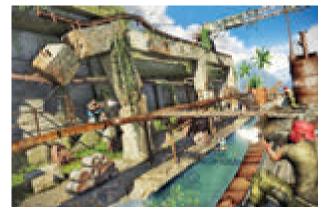
❑ Vorschau

Assassin's Creed 3 | Neue Infos und Bilder zum Indianer-Schleichabenteuer von der E3



❑ Vorschau

Far Cry 3 | Paradiesisch guter Insel-Shooter oder bunte Ballerei ohne großen Anspruch?



❑ Vorschau

Hitman: Absolution | Wir haben das neue Abenteuer des glatzköpfigen Killers angespielt.



❑ Test

Spec Ops: The Line | Der vielleicht härteste Shooter der Welt auf dem PCG-Prüfstand.



PC Games 07/12 erscheint am 27. Juni!

Vorab-Infos ab 23. Juni auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONS-DOPPELPACK IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

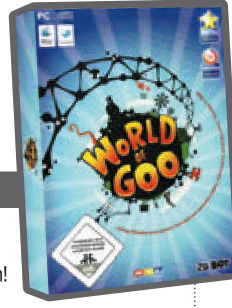


ALARM FÜR COBRA 11: HIGHWAY NIGHTS

Packende Raserei von den **World Racing**-Machern mit Top-Grafik und kultiger TV-Serien-Lizenz

WORLD OF GOO

Der preisgekrönte, geniale Puzzle-Spaß – ein Frontalangriff auf Ihre grauen Zellen!





computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200, E-Mail: redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Christian Weigel, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Marc Brehme, Sebastian Glanzer, Dirk Gooding, Philipp Heiermann, Uwe Hönig, Heinrich Lenhardt, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Kristina Pauncheva, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Fabian Sawatzki, Astrid Schmidt, Karsten Scholz, Sebastian Stange, Dirk Walbrühl, Stephan Wilke
Trainees Malte Banz, Stefan Ehring, Michael Kister, Katharina Trautvetter, Christian Walter, Sebastian Zelada
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Ina Hulm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg, Tel.: +49 40 51306-650, Fax: +49 40 51306-960, E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obronców Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

EXTENDED

06 / 12

DIABLO 3 TIPPS & TRICKS

Seite 148

Effektiv spielen und, die perfekte Skillung – so holen Sie das Maximum aus Ihren Charakteren raus!

PRAKTISCHE GUIDES ZU ALLEN KLASSEN IM SPIEL!



INHALT

DIABLO 3: Klassenguides
- Barbar 148
- Dämonenjäger 154
- Hexendoktor 160
- Mönch 166
- Zauberer 172

DIABLO 3: Die Begleiter 178
VOLLVERSION: Alpha Protocol 180

ALPHA PROTOCOL
TIPPS ZUR VOLLVERSION

Seite 180



▲ Ob schleichen oder ballern – wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Top-Agenten im Spiel richtig einsetzen!

MODS & MAPS

Fleißige Modder versorgen Fans von gut gemachten Spielen bereitwillig (und völlig kostenlos) regelmäßig mit Mods und Levels. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser aktiven Community vor.

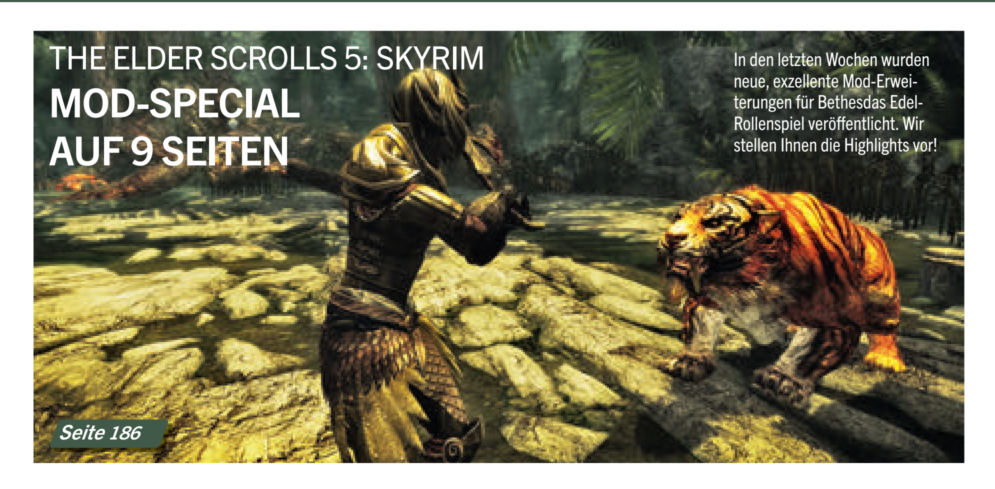
 Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

 Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM
MOD-SPECIAL AUF 9 SEITEN

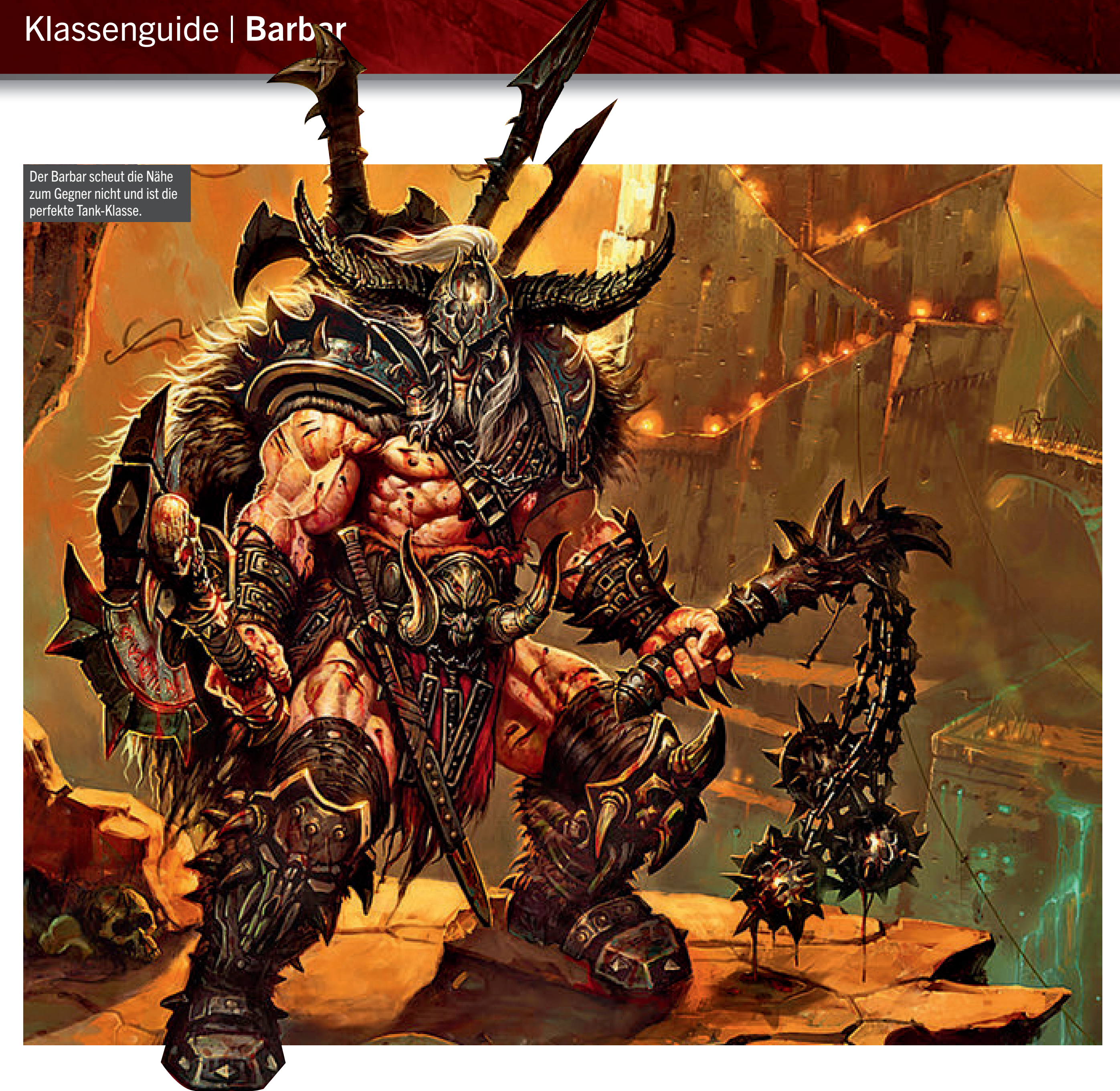
In den letzten Wochen wurden neue, exzellente Mod-Erweiterungen für Bethesdas Edel-Rollenspiel veröffentlicht. Wir stellen Ihnen die Highlights vor!



Seite 186

INHALT

Quest-Mods 186
Top-Mod: Moonpath to Elsweyr 188
Top-Mod: ThirteenOranges'TESV-Quest-Series 190
Grafik- und Gameplay-Mods 192
Waffen-Mods 193
Neue Fraktionen, Reise-Mods und Sounds 194



Der Barbar scheut die Nähe zum Gegner nicht und ist die perfekte Tank-Klasse.

Der Barbar – immer im Mittelpunkt

Von: Philipp Heiermann

Wenn Sie ein Freund der direkten Auseinandersetzung ohne Spielereien und Magie sind, dann ist der Barbar genau das Richtige für Sie!

Der Barbar ist die einzige Klasse, die den Sprung von **Diablo 2** in den Nachfolger geschafft hat. Einige Fähigkeiten wie der berüchtigte Wirbelwind sind ebenfalls wieder mit von der Partie. Dennoch: der Barbar in **Diablo 3** ist eine komplette Neuentwicklung und keineswegs ein lahmer Aufguss des Helden aus längst vergangenen Tagen.

EIN TANK IN DIABLO 3?

Sollten Sie sich für den Barbar entscheiden, haben Sie die Möglichkeit, den wohl stabilsten Charakter in **Diablo 3** zu erschaffen, wenn Sie die passenden Fähigkeiten und die richtige Ausrüstung wählen. Sie haben sogar eine Spottfähigkeit. Lassen Sie sich davon nicht täuschen, denn klassisches Aggromanagement wie etwa in den meisten MMORPGs gibt es in **Diablo 3** nicht. Allerdings werden Sie naturgemäß als Nahkämpfer deutlich mehr auf die Mütze bekommen als ein Fernkämpfer, der immer bestrebt sein wird, die Gegner auf maximalem Abstand zu halten.

KONTROLLE UND LEBENSENTZUG

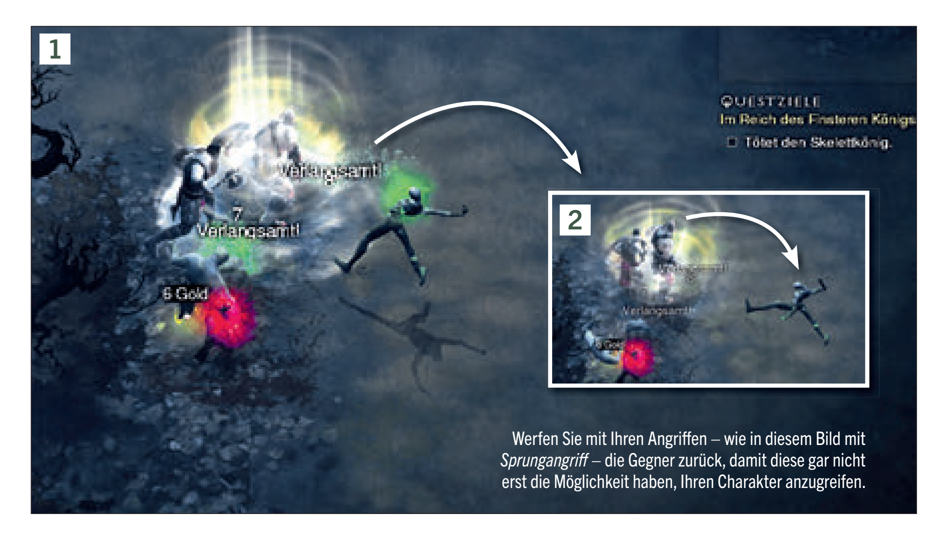
Um gegen die Dämonen zu bestehen, haben Sie mehrere Möglichkeiten, die Sie miteinan-

der kombinieren sollten. Zum einen gibt es wie schon in den Vorgängerspielen die Eigenschaft Lebensentzug auf einigen Waffen und Gegenständen, durch die Ihnen die Lebenspunkte gutgeschrieben werden, die Sie den getroffenen Gegnern entziehen. Zum anderen erscheinen nach dem Töten von Gegnern manchmal Lebenskugeln, die Gesundheit regenerieren. Sammeln Sie diese auf und steigern Sie deren Effektivität durch diverse Fähigkeiten und Gegenstände. Auf diese Weise sind Sie nicht gezwungen, permanent Tränke, die die letzte Möglichkeit darstellen, Leben wieder herzustellen, zu schlucken. Ein guter Trankvorrat lohnt sich aber immer für Notfälle.

Werfen Sie außerdem die Gegner mit Ihren Angriffen zurück oder betäuben Sie sie jedes Mal, wenn Sie die Gelegenheit dazu haben. Senken Sie zudem mit Ihren Kampfrufen den Schaden der Gegner. Zu guter Letzt verfügen Sie als Barbar über eine natürliche Schadensreduktion von 50 Prozent.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Als Barbar haben Sie Zugriff auf nahezu alle Waffen und Rüstungen. Sie wählen zwischen zwei Einhandwaffen, einer Zweihandwaffe oder einer Einhandwaffe und einem Schild. Anders als in **Diablo 2** darf der Barbar keine zwei Zweihänder nutzen. Als Ausgleich dafür gibt es spezielle Waffen nur für Ihre Klasse. Diese Mächtigen Waffen bilden eine eigene Kategorie, was



Werfen Sie mit Ihren Angriffen – wie in diesem Bild mit *Sprungangriff* – die Gegner zurück, damit diese gar nicht erst die Möglichkeit haben, Ihren Charakter anzugreifen.

vor allem für den passiven Waffenmeister eine Rolle spielt.

WUT – ANTRIEBSKRAFT FÜR IHRE MÄCHTIGEN ANGRIFFE

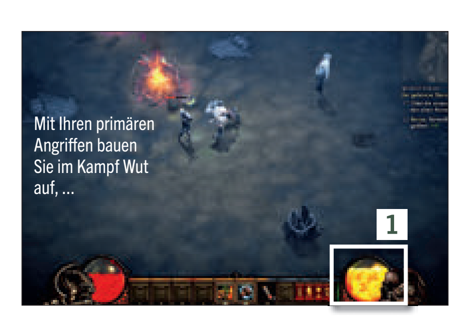
Der Barbar erzeugt mit jedem seiner Primärangriffe Wut. Wie viel das ist, hängt von der gewählten Primärattacke und Ihren passiven Fähigkeiten ab. Alle anderen Angriffe verbrauchen Punkte der Ressource. Außerdem verfällt Ihre Wut langsam, wenn Sie sich nicht im Kampf befinden, und Sie müssen sie beim nächsten Kampf wieder aufbauen. Rumstehen und über den letzten Einkaufsbummel in Tristram tratschen ist also nicht!

WUT IM DETAIL

Wie funktioniert die Ressource Wut genau und was bedeutet sie für die Wahl der Waffen?

Jeder Ihrer Primärangriffe sowie manche Ihrer defensiven, taktischen und Macht-Fähigkeiten erzeugen Wut. Schlagen Sie also häufiger zu, dann erzeugen Sie auch mehr Wut. Deswegen verfügt der Barbar mit zwei Einhandwaffen über das höchste Wutpotenzial, denn er schlägt 15 Prozent schneller zu, als wenn er nur eine Einhandwaffe hätte. Mit einer Zweihandwaffe halbiert sich die Zahl der Angriffe grob gesagt. Das klingt zunächst einmal so, als wenn Sie immer mit zwei Einhändern herumlaufen sollten.

Der Ausgleich: Mehr Schaden pro Angriff!
Allerdings wird der Schaden bei den meisten Angriffen durch den Waffenschaden berechnet. Und der ist bei Zweihandwaffen deutlich höher. Sprich: Sie benötigen gar nicht so viel mehr Wut, um den gleichen Schaden zu machen wie der Kollege mit zwei Einhändern. Allerdings bleibt ein Nachteil: Wenn Sie zusätzliche Effekte wie das Zurückwerfen des Seismischen Schmetterns erzielen wollen, dann können Sie das mit zwei Einhändern wohl einfacher.



Mit Ihren primären Angriffen bauen Sie im Kampf Wut auf, …



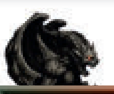
… die Sie für die Ausführung mächtiger sekundärer Attacken brauchen.



Nutzen Sie einen Schild, um die Angriffe der Gegner abzublocken.

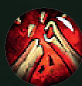
SOLLTE ICH EINEN SCHILD NUTZEN?

Ein Schild verspricht Ihnen eine deutliche Senkung des erlittenen Schadens, aber welchen Preis zahlen Sie dafür?
Was die Wut-Erzeugung betrifft, liegt die Variante mit dem Schild zwischen den beiden anderen Möglichkeiten der Waffenwahl. Dafür erhalten Sie nicht nur einen Batzen Rüstung, sondern blocken auch noch einen Teil des Schadens direkt ab. Je besser der Schild ist, desto höher ist Ihre Blockchance. Ein Schild lohnt sich in zwei Situationen. Entweder wenn Sie in einer Gruppe spielen und nur als Prellbock für Ihre Fernkämpfer dienen. Oder aber wenn Sie zwei Einhandwaffen von sehr unterschiedlicher Güte haben. Denn mit zwei Einhändern werden die Angriffe abwechselnd ausgeführt. Jeder Schlag mit einer schlechten zweiten Waffe reduziert aber Ihren Schaden recht deutlich. Es ist auch durchaus möglich, dass es im Hell- und Inferno-Modus Stellen gibt, in denen Sie jede Form der Schadensreduktion benötigen, die Sie bekommen können.



VERSTÄRKEN SIE SICH MIT PASSIVEN FÄHIGKEITEN

Aus Platzgründen können wir Ihnen nicht alle passiven Fähigkeiten des Barbars vorstellen – aber schauen Sie sich diese hier auf jeden Fall an!



Gnadenlos: diese Fähigkeit können Sie schon mit Stufe 10 aktivieren und sie lohnt sich! Fünf Prozent erhöhte kritische Trefferchance und ein um 50 Prozent erhöhter kritischer Schaden machen sich sofort bemerkbar!



Wählen Sie *Unerbittlich*. Die passive Fertigkeit ist von Vorteil, wenn Sie von Feinden umzingelt sind und schnell Lebenspunkte verlieren.



Unerbittlich: für viele Barbaren wird diese Fähigkeit Pflicht sein. Sobald Sie unter 20 Prozent Lebenspunkte fallen, kostet keine Ihrer Fähigkeiten mehr Wut, außerdem erleiden Sie 50 Prozent weniger Schaden. Damit rücken Sie der Unsterblichkeit ein gutes Stück näher.



Raufbold: Sobald sich drei oder mehr Gegner innerhalb von acht Metern von Ihrem Charakter befinden, erhöht sich Ihr angerichteter Schaden um 30 Prozent. Das sollte fast immer der Fall sein, wenn Sie sich nicht gerade mit einem Boss prügeln.



Nerven aus Stahl: Wenn Sie vor allem Schaden abfangen sollen, dann ist diese Fähigkeit für Sie richtig: Ihre Rüstung wird um 100 Prozent Ihres Vitalitätswertes erhöht. Gerade weil Sie als Tank ohnehin auf Vitalität setzen werden, ist die passive Fertigkeit für Ihren Barbaren sehr wichtig.

Die Fertigkeiten

Das Fähigkeiten- und Runensystem gibt Ihnen eine enorme Menge an möglichen Kombinationen. Durch das Zusammenspiel von bestimmten Effekten oder die Konzentration auf einen Aspekt können Sie sehr unterschiedliche Konzepte erstellen und spielen.

PRIMÄRFÄHIGKEITEN

❖ ***Hieb*** erzeugt sechs Punkte Wut und wirft den Gegner zurück. Per Rune können Sie das Zurückwerfen durch einen Betäubungseffekt ersetzen, die Wutgeneration erhöhen oder mehr Schaden erzeugen. Nutzen Sie die Rune Bestrafen, mit der Sie den Schaden Ihrer Fähigkeiten um bis zu 18 Prozent erhöhen.

❖ ***Spalten*** erzeugt fünf Punkte Wut und trifft alle Gegner, die in einem Kegel vor Ihnen stehen. Ein sehr guter Angriff, um gegen Gegnermassen zu bestehen. Nutzen Sie je nach Situation die Runen Sensenschwung oder Aufziehender Sturm.

❖ ***Raserei*** verursacht zwar weniger Schaden und Wut als die beiden anderen Angriffe, erhöht aber Ihr Angriffstempo um bis zu 75 Prozent. Mit der Rune Triumph wird außerdem auch Ihr Charakter sechs Sekunden lang geheilt. Gerade in langen Kämpfen ist das sehr mächtig. Nutzen Sie den Angriff daher immer in Verbindung mit dieser Rune.

SEKUNDÄRFÄHIGKEITEN

❖ ***Hammer der Uralten*** ruft einen mächtigen Hammer herbei, der den Bereich vor Ihnen trifft. Diese Fertigkeit ist mit Abstand Ihre wichtigste Sekundärattacke in den ersten Level-Abschnitten.

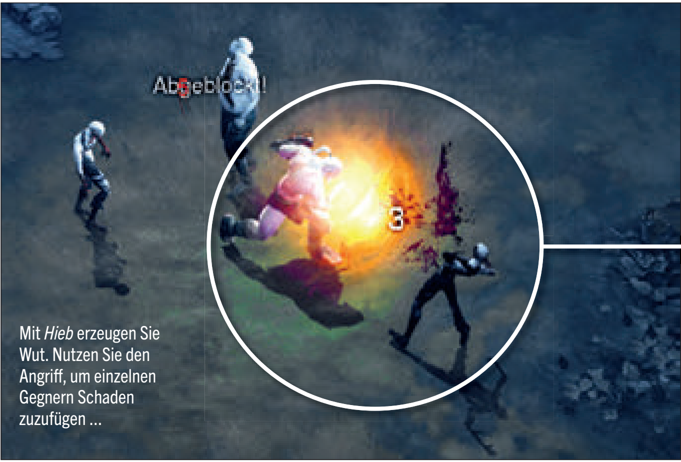
❖ ***Zerfleischen*** verursacht Blutungsschaden an allen in der Nähe stehenden Gegnern. Anfangs kommt die Fähigkeit nicht wirklich zum Tragen, weil die Widersacher zu schnell sterben, als dass der Schaden-über-Zeit-Effekt wirkt. Die Rune Blutdurst verleiht der Fertigkeit einen wichtigen Lebensentzugseffekt.

❖ ***Seismisches Schmettern*** erzeugt eine kegelförmige Schockwelle, die Schaden verursacht und einen Rückstoßeffekt auslöst. Durch die Rune Erschütterter Grund werden der Schaden und der Zusatzeffekt verstärkt. Achten Sie darauf, dass Sie den Angriff in die richtige Richtung wirken, um die Gegner auch wirklich zu erwischen.

❖ ***Wirbelwind*** ist die billigste Sekundärfähigkeit und zugleich die beste gegen viele Gegner. Wählen Sie einen Zielpunkt für den Angriff und wirbeln Sie dorthin, um jeden Gegner zu treffen, der sich auf dem Weg befindet. Nutzen Sie dabei die Rune Bluttrichter, damit jeder kritische Treffer ein Prozent Ihrer Lebenspunke wiederherstellt.



Nutzen Sie den flächendeckenden Angriff *Spalten*, um mehreren Gegnern, die sich vor Ihrem Charakter aufhalten, Lebenspunkte zu entziehen.



Mit *Hieb* erzeugen Sie Wut. Nutzen Sie den Angriff, um einzelnen Gegnern Schaden zuzufügen ...



... und um sie mehrere Meter zurückzustoßen. Beim Leveln reichen meist zwei Hiebe, um normale Monster zu erledigen.

DEFENSIVE FÄHIGKEITEN

❖ ***Aufstampfen*** betäubt alle Gegner im Umkreis von zwölf Metern für vier Sekunden und erzeugt dabei 15 Punkte Wut. Nutzen Sie den Skill gegen den Skelettkönig – dieser lässt sich zwar nicht verlangsamen, doch immun gegen Betäubung ist er nicht.

❖ ***Sprungangriff*** ermöglicht Ihnen, in Gegnermassen rein- und rauszuspringen oder kleinere Hindernisse zu überwinden. Wenn Sie einen Gegner mit dem Angriff treffen, erleiden die Umstehenden Schaden und werden verlangsamt. Die Rune Tod von oben verleiht dem Sprung einen Betäubungseffekt. Nutzen Sie *Sprungangriff* immer gegen Gruppen.

❖ ***Sprint*** erhöht Ihr Bewegungstempo um 40 Prozent, allerdings kostet das Wut statt diese zu erzeugen. Mittels der Rune Gewaltmarsch bekommen auch Ihre Mitstreiter eine Temposteigerung.

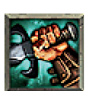
❖ ***Schmerzunterdrückung*** reduziert den von Ihnen erlittenen Schaden für fünf Sekunden um 65 Prozent. Nutzen Sie die Rune Schwäche missachten, um 50 Prozent des ignorierten Schadens auf die Angreifer zurückzuwerfen.



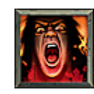
Greifen Sie zu *Zerfleischen*, wenn Sie wissen, dass es ein langer Kampf wird – nur dann profitieren Sie vom Blutungseffekt.

WAS GIBT ES SONST NOCH?

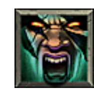
Neben den bereits vorgestellten Skill-Gruppen verfügt der Barbar über Macht-, Kriegsmeister- und Berserkerfähigkeiten.



Machtfähigkeit: *Überwältigen*
Überwältigen ist ein Angriff, der alle umliegenden Gegner trifft. Der Clou: Die Abklingzeit wird durch kritische Treffer herabgesetzt, sodass die langen 15 Sekunden selten eintreten. Außerdem sind die Runen dieser Fertigkeit allesamt sehr stark. Binden Sie den Skill in Ihre Rotation ein, sobald er Ihnen zur Verfügung steht.



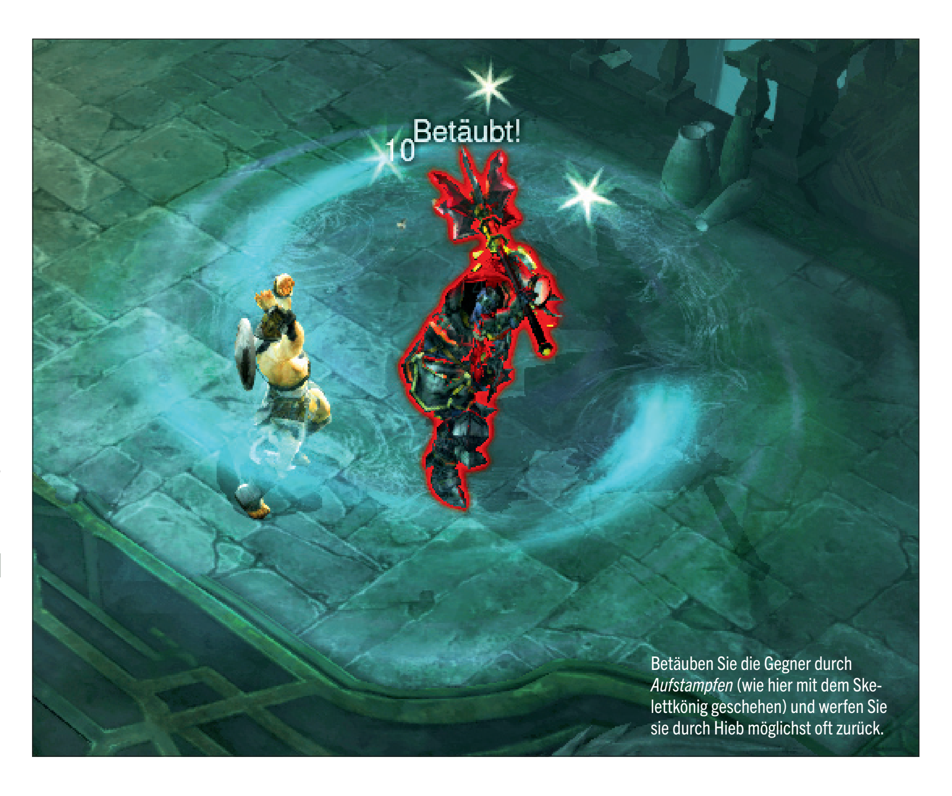
Kriegsmeisterfähigkeit: *Kampfrausch*
Kampfrausch erhöht Ihren Schaden um 15 Prozent und Ihre kritische Trefferchance um drei Prozent für 30 Sekunden. Die Kosten betragen nur 20 Wutpunkte. Halten Sie den Effekt dauerhaft aktiv. Wählen Sie die Rune Schwerter zu Pflugscharen für eine höhere Chance, dass Gegner Heilkugeln fallen lassen.



Berserkerfähigkeit: *Zorn des Berserkers*
Diese Fähigkeit hält für 15 Sekunden an, hat allerdings eine Abklingzeit von zwei Minuten. Dafür ist der Effekt entsprechend mächtig: Angriffsgeschwindigkeit, kritische Trefferchance, Ausweichchance und das Bewegungstempo werden merklich gesteigert. Mit der Rune Striding Giant wird die Ausweichchance um weitere 40 Prozent erhöht.

Der Tank-Barbar

Wenn Sie Tanks aus anderen Spielen wie **World of Warcraft** oder **Rift** gewohnt sind, dann müssen Sie sich umstellen. Bei **Diablo 3** geht es beim Tanken einfach darum, als Erster beim Gegner zu sein und deshalb die Schläge einzustecken. Komplizierte Aggromechaniken gibt es nicht. Wer zuerst kommt, bekommt zuerst auf die Mütze! Aber da Sie als Barbar ohnehin immer dahin wollen, wo es weh tut, ist das kein Problem. Insgesamt ist die Tank-Spielweise des Barbars auf eine Gruppe zugeschnitten. Wählen Sie eine weniger defensive Taktik, wenn Sie alleine unterwegs sind. Die Lebensentzugs-Spielweise etwa bringt Sie im Solospiel viel schneller voran.



Betäuben Sie die Gegner durch *Aufstampfen* (wie hier mit dem Skelettkönig geschehen) und werfen Sie sie durch Hieb möglichst oft zurück.

GELOBT SEI, WAS HART MACHT!

Worauf sollten Sie als Tank achten? Zunächst einmal konzentrieren Sie sich darauf, Fähigkeiten auszuwählen, die Ihre Lebenserwartung erhöhen. Schaden ist nicht unwichtig, aber sekundär. Setzen Sie auch bei der Ausrüstungswahl auf hohe Rüstungs- und Vitalitätswerte. Lebensentzug ist ebenfalls ein Attribut, das Sie im Auge haben sollten. Nutzen Sie zudem alle Möglichkeiten, durch die Sie Heilkugeln aufwerten.

TANKEN IST GUT, KONTROLLE IST BESSER

Der zweite Schwerpunkt bei Ihren Fähigkeiten liegt im Bereich Kontrollzauber. Je öfter Sie die Gegner betäuben und wegstoßen, desto weniger Schaden stecken Sie logischerweise ein. Setzen Sie deshalb auf Fertigkeiten wie *Seismisches Schmettern* und *Revanche*, um den Gegnern möglichst wenig Gelegenheiten zu geben, Ihnen Schaden zuzufügen. Halten Sie die Monster möglichst lange auf Position, sodass Ihre Mitspieler in Ruhe Schaden austeilen können.

DER IDEALE BEGLEITER

Um wirklich nur für Ihre Mitspieler zu blocken, greifen Sie zur Zauberin.



Betören (Stufe 15): Einer Ihrer Gegner wird betört und kämpft sechs Sekunden für Sie – das heißt, er steckt nicht nur für Sie ein, sondern teilt auch Schaden aus. Weniger Arbeit für Sie – aktivieren Sie den Skill!



Machterfüllte Rüstung (Stufe 20): Diese Fähigkeit ist der Grund, warum Sie die Verzauberin überhaupt als Begleiter wählen: für einen Tank sind fünf Prozent mehr Rüstung sehr wertvoll und auch der Verlangsamungseffekt, der Ihre Gegner trifft, hilft Ihnen enorm.



Kräftiger Stoß (Stufe 25): Das ist ein Kontrollzauber, der Gegner zurückwirft. Das ist zwar praktisch, aber nicht überragend, da Sie selbst viele solcher Angriffe haben.



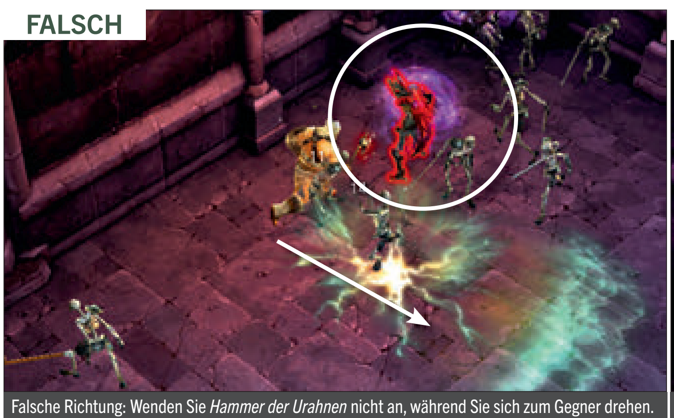
Massenkontrolle (Stufe 30): Dieser Zauber hat 30 Sekunden Abklingzeit und verwandelt alle Gegner im Umkreis von 15 Metern zu Hühnern, die keine offensiven Fähigkeiten einsetzen können. Gut für gefährliche Situationen!



* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit wegen aufgelistet.

Der Lebensentzugs-Barbar

FALSCH



Falsche Richtung: Wenden Sie *Hammer der Urahnen* nicht an, während Sie sich zum Gegner drehen.

RICHTIG



Feind steht vor Ihnen, *Hammer der Urahnen* wirkt in die gleiche Richtung – alles richtig gemacht!

Ein Nahkämpfer im Höllen- oder Inferno-Modus muss einiges aushalten, um nicht häufig aus den Latschen zu kippen. Um das zu verhindern, setzen Sie auf Lebensentzug. Dadurch wird bei jedem Ihrer Treffer ein Teil des von Ihnen erzeugten Schadens Ihrem Charakter als Leben gutgeschrieben.

Schon durch diese einfache Beschreibung erkennen Sie eines: Es geht nicht nur darum, möglichst viel Lebensentzug auf der Ausrüstung zu haben, sondern auch darum, ordentlich Schaden rauszuhauen. Je mehr Schaden, desto höher ist der absolute Wert, den Sie als Lebenspunkte zurückerhalten. Wichtig ist außerdem ein gesunder Grundstock an Vitalität. Anders als manche Fernkämpfer werden Sie nie ausschließlich auf schadenserhöhende Werte setzen. Solche Glaskanonenkonzepte sind jenen vorbehalten, die jeglichen Schaden vermeiden können – Dämonenjägern und Zauberern zum Beispiel.

ZWEI WAFFEN SIND IMMER BESSER ALS EINE!

Grundsätzlich können Sie den Lebensentzugs-Barbaren mit jeder Waffenkombination spielen. Mit zwei Einhandwaffen haben Sie aber den Vorteil, dass Sie häufig zuschlagen und entsprechend häufig wieder Leben zurückerhalten. Der Lebensentzug-Barbar ist ein Konzept, das recht empfindlich darauf reagiert, wenn Sie durch Kontrollzauber am Kämpfen gehindert werden. Außerdem müssen Sie ein Gefühl dafür entwickeln, wie viele Gegner Sie gleichzeitig durch den Lebensentzug tanken können. Zwar skalieren einige Ihrer Fähigkeiten auch mit der Zahl der Gegner, das gilt aber nicht für alle Ihrer Angriffe.

Im Zweifelsfall lohnt es sich, die Gegner auseinanderzuziehen und einzeln zu verprügeln. Eine weitere Schwachstelle ist, dass Sie wenig Kontrollzauber haben. Wenn Sie einen oder zwei Betäubungseffekte benötigen, verändern Sie als Erstes Ihre defensiven Fertigkeiten. Sie benötigen mehr Schaden? Dann verzichten Sie auf einige lebensabsaugende Runen wie diejenige beim *Wirbelwind*. Setzen Sie stattdessen auf Fertigkeiten und Runen mit mehr Schaden, etwa *Hieb* mit Bestrafen und *Hammer der Urahnen* mit Triumph. ❖



DIE FÄHIGKEITEN DES LEBENSENTZUGS-BARBAREN

Wenn Sie über sehr viel Lebensentzug durch die Ausrüstung verfügen, tauschen Sie Blutdurst einfach gegen Dampfwalze aus.

Raserei **Rune: Triumph**	*Hammer der Urahnen* **Rune: Donnergrollen**
1 *Schmerzunterdrückung* **Rune: Ignoranz ist ein Segen**	2 *Revanche* **Rune: Provokation***
3 *Kriegsschrei** **Rune: Schwerter zu Pflugscharen***	4 *Zorn des Berserkers** **Rune: Wahnsinn***

Blutdurst · *Raufbold** · *Gnadenlos**

* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit wegen aufgelistet.

DER IDEALE BEGLEITER

Der Templer ist der beste Begleiter für den Lebensentzugs-Barbar, denn so verteilen sich die Gegner



Heilen (Stufe 5): Der Templer kann sich selbst oder Ihren Charakter alle 30 Sekunden heilen. Unbedingt aktivieren!



Treue (Stufe 10): Diese Fähigkeit verschafft dem Templer und Ihnen eine passive Lebensregeneration.



Ansturm (Stufe 15): Diese Fähigkeit wählen Sie, weil Ihr Begleiter so bis zu drei Gegner betäuben kann.



Inspirieren (Stufe 20): Durch diese Aura des Begleiters verbessert sich Ihre Wuterzeugung um zehn Prozent.

Mit zwei Handarmbrüsten und mehreren Fallen auf Lager macht sich der Dämonenjäger auf die Suche nach Diablos Dienern.

Vom Hass getrieben: Der Dämonenjäger

Von: Kristina Pauncheva

Mit tödlichen Pfeilen, Geschossen und Fallen sowie mit dunkler Magie befördert der Dämonenjäger die Untotenscharen auf direktem Wege wieder in die Hölle.

Eine Klasse, deren Vertreter mit Handarmbrust bewaffnet Schaden auf Distanz anrichten und dabei zwei Ressourcen nutzen – das gab es in den ersten zwei **Diablo**-Teilen nicht. Der Dämonenjäger ist in vielerlei Hinsicht eine Neuheit in Sanktuario.

SO SPIELEN SIE DEN DÄMONENJÄGER!

Mit dieser Klasse konzentrieren Sie sich vor allem auf eines: So viel Schaden wie möglich anzurichten. Beachten Sie allerdings einige Besonderheiten Ihres Charakters, damit der Schriftzug „Ihr seid tot. Am letzten Checkpoint wiederbeleben?“ möglichst selten auf dem Bildschirm flackert: Erstens hat Ihr Held zu Beginn seiner Reise nur Stoffkleidung an, die ihm kaum Schutz bietet. Halten Sie daher Abstand zu den Gegnern. Erst ein paar Stufen später hüllt sich der Dämonenjäger in eine Lederkluft.

Zweitens verfügen Sie über Skills, die Ihren Charakter unsichtbar machen oder ihn große Entfernungen in Sekundenschnelle überbrücken lassen. Bauen Sie diese Fertigkeiten der Kategorien Jagd und Defensive unbedingt in Ihre Rotation mit ein. Damit sorgen Sie automatisch für den eben erwähnten Abstand.

Drittens nutzt der Dämonenjäger als einzige Klasse zwei Ressourcen. Erst wenn Sie den Umgang mit beiden beherrschen, teilen Sie mit Ihrem Jäger genug Schaden aus.

DISZIPLINIERTE JÄGER WERDEN MIT JEDEM DÄMON FERTIG.

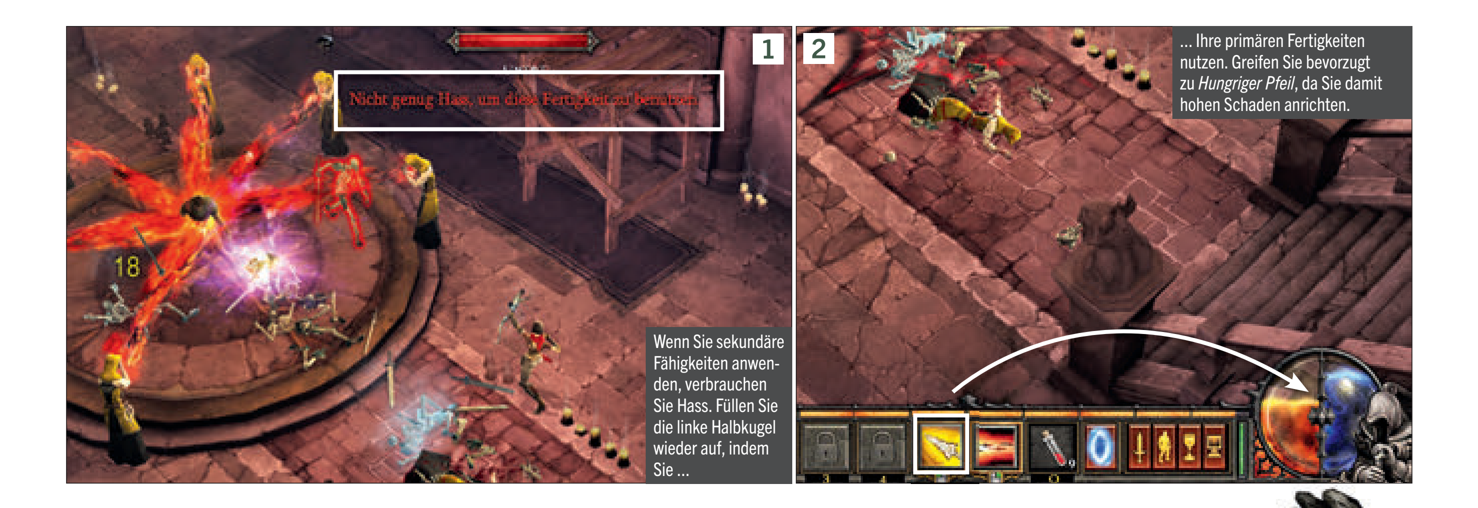
Ihre Primärressource ist der Hass. Diese brauchen Sie, um manche offensive Skills auszuführen. Wie genau das Hass-System funktioniert, entnehmen Sie dem Kasten auf der nächsten Seite.

Ihre zweite Ressource, die Disziplin, verbrauchen Sie für Ihre defensiven und Jagd-Fertigkeiten. Sie verfügen nur über 30 Punkte der Energieart und regenerieren einen Punkt pro Sekunde. Wenden Sie daher nie mehr als zwei Disziplin-Skills hintereinander an. Sparen Sie sich mindestens zehn Punkte für einen Notfall-Einsatz der Fähigkeit *Salto*, mit der Sie einen Sprung über 35 Meter machen. Über welche anderen Fertigkeiten Ihr Dämonenjäger in den ersten Levels verfügt und wie Sie diese anwenden, lesen Sie auf der nächsten Doppelseite.

IHRE PRIMÄRRESSOURCE: HASS

Lernen Sie, Ihren Hass zu kontrollieren, um Dämonenhorden problemlos und vor allem schnell genug zu besiegen.

Hass ist die wichtigere Ressource des Dämonenjägers und wird durch seine primären Fertigkeiten – auch Signature-Spells genannt – generiert. Mit Ihren sekundären Fähigkeiten, mit denen Sie höheren Schaden austeilen, verbrauchen Sie wiederum Hass. Die wichtigste sekundäre Attacke beim Leveln ist *Schnellfeuer*. Nutzen Sie diese bei jedem Kampf so lange, bis die linke Hälfte Ihrer Ressourcen-Kugel leer ist. Im Kampf regenerieren Sie fünf Punkte Hass pro Sekunde, wenn Sie keine Fertigkeiten anwenden. Warten Sie jedoch nicht, bis sich Ihre Energie von allein aufgeladen hat. Greifen Sie zu *Hungriger Pfeil* oder *Einfangender Schuss*, um Hass zu regenerieren und gleichzeitig Schaden anzurichten. Mehr zur Spielweise des Dämonenjägers lesen Sie auf den Seiten 158 und 159.



Wenn Sie sekundäre Fähigkeiten anwenden, verbrauchen Sie Hass. Füllen Sie die linke Halbkugel wieder auf, indem Sie ...

... Ihre primären Fertigkeiten nutzen. Greifen Sie bevorzugt zu *Hungriger Pfeil*, da Sie damit hohen Schaden anrichten.

DIESE WERTE BRAUCHT IHR HELD!

Das Primärattribut des Dämonenjägers ist Geschicklichkeit. Mit einem Punkt erhöhen Sie Ihren Schaden um einen und Ihre Ausweichchance um 0,1 Prozent. Geschicklichkeit hat daher höchste Priorität.

Das zweite Attribut, das für Sie eine Rolle spielt, ist Vitalität. Pro Punkt steigern Sie damit das Leben Ihres Charakters um zehn Punkte. Ziehen Sie magische (blaue) Rüstungsteile mit den Hauptattributen Vitalität und Geschicklichkeit allen anderen Kleidungsstücken vor!

Die sekundären Attribute, von denen Ihr Charakter profitiert, erhöhen Ihre Lebensregeneration, Ihren Schadensausstoß und Ihre kritische Trefferchance sowie Ihre Ressourcenregeneration. Öffnen Sie Ihr Inventar und drücken Sie auf die Schaltfläche „Details" direkt unter der Übersicht Ihrer Attribute, um alle Statuswerte Ihres Charakters zu sehen. Wenn Sie mit der Maus über einen bestimmten Wert fahren, erscheint ein Tooltip mit der genauen Auswirkung sowie der Zusammensetzung des Attributs.



Wenn Sie von Gegnerhorden umgeben sind, betätigen Sie *Schnellfeuer*. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und drehen Sie sich im Kreis, um viele Monster auf einmal zu erwischen (linkes Bild). Verbessern Sie *Schnellfeuer* mit der Rune Vernichtendes Feuer, um die Gegner zusätzlich in Brand zu setzen (rechtes Bild).

DIE QUAL DER (WAFFEN-)WAHL

Zwei Handarmbrüste oder Zweihand-Armbrust und Köcher? Was ist für Sie sinnvoller?

Der Dämonenjäger ist die einzige Klasse, die Handarmbrüste tragen darf. Dabei handelt es sich um Einhandwaffen mit hoher Geschwindigkeit. Ist also der Jäger mit den ihm vorbehaltenen Waffen am besten beraten? Nicht ganz. Welche Waffe oder welche Kombi Sie wählen, hängt von Ihrer Spielweise ab. Wer vorrangig mit den primären Fähigkeiten angreift, profitiert von den Handarmbrüsten und ihrer hohen Geschwindigkeit. Diese Waffen sind auch perfekt, um schnell Hass zu erzeugen. Spieler, die vor allem mit ihren sekundären, Hass verbrauchenden Skills arbeiten, ziehen keinen Vorteil aus einer schnellen Waffe. Im Gegenteil – je schneller Sie schießen, desto schneller stehen Sie ohne Hass da. Da Sie beim Leveln Schaden mit dem sekundären *Schnellfeuer* anrichten, empfehlen wir: Rüsten Sie Ihren Charakter mit einer langsamen Zweihandarmbrust aus, die einen hohen Schaden aufweist.



Aktivieren Sie im Kampf gegen Kanzler Eamon unbedingt *Krähenfüße*. Selbst wenn Sie den Gegner verlangsamt haben, …

… teleportiert sich dieser ein paar Mal direkt zu Ihrem Charakter. Durch die Falle haben Sie Zeit, sich in Sicherheit zu bringen.

Die Fertigkeiten

Der Dämonenjäger verfügt über zwei Sorten von Zaubern: offensive Angriffe, die seinen Feinden Lebenspunkte entziehen, und defensive Skills, die etwa den Gegner verlangsamen. Diese zwei Gruppen von Fertigkeiten sind im Spiel in mehrere Kategorien unterteilt: Primär- und Sekundärfähigkeiten, Verteidigung, Jagd, Gerätschaften und Bogenschießen. Alle paar Levels schalten Sie eine neue Fertigkeit frei, mit der Sie – je nach Kategorie – Ihre Maustasten oder die Tasten „1" bis „4" Ihrer Tastatur belegen können. Die Wahl der aktiven Fertigkeiten bestimmt die Spielweise Ihres Dämonenjägers. Konzentrieren Sie sich beim Leveln erst einmal auf den Schaden, um möglichst schnell voranzukommen.



DIE ERSTEN PASSIVEN SKILLS

Mit Stufe 10 schalten Sie die erste passive Fertigkeit für Ihren frisch gebackenen Dämonenjäger frei. Ab jetzt erhalten Sie bis Level 55 alle drei bis fünf Stufen eine solche Fähigkeit, die Ihnen dauerhaft einen nützlichen Effekt einbringt. Folgende Skills bekommen Sie als Erstes:



Jagdfieber verleiht Ihren Fernkampfangriffen die Chance, alle zehn Sekunden einen Gegner bewegungsunfähig zu machen.



Durch ***Taktischer Vorteil*** erhöht sich die Laufgeschwindigkeit Ihres Charakters bei jedem Salto sowie bei der Anwendung von Rauchwolke um 60 Prozent.



Rache erhöht Ihren maximalen Hass um 25 Punkte und sorgt dafür, dass Sie beim Einsammeln von Heilkugeln je 20 Punkte Hass und zwei Disziplin-Punkte regenerieren. Ziehen Sie diesen Skill den anderen beiden auf jeden Fall vor.

PRIMÄRE FÄHIGKEITEN

Diese Kategorie beinhaltet Skills, mit denen Sie Hass generieren.

❖ ***Hungriger Pfeil*** ist Ihr Hauptangriff in den ersten Stufen. Damit richten Sie bei einem Gegner 115 Prozent Waffenschaden an, generieren drei Punkte Hass und haben die Chance, das Ziel zu durchschlagen und ein weiteres Monster hinter dem ersten zu treffen.

❖ ***Einfangender Schuss*** verursacht 75 Prozent Waffenschaden und verlangsamt zwei Gegner für zwei Sekunden um 60 Prozent. Der Schaden des Skills ist zwar geringer als beim *Hungrigen Pfeil*, doch Sie treffen damit Sicherheit zwei Gegner. Nutzen Sie den Skill gegen größere Monstergruppen.

❖ ***Bolaschuss*** erzeugt wie Ihr erster Angriff drei Punkte Hass. Er trifft ein Ziel mit Feuerschaden, der 130 Prozent Ihres Waffenschadens entspricht, und alle Feinde im Umkreis von sieben Metern mit weiteren 110 Prozent. Der Zusatz „Feuerschaden" ist hier entscheidend. Der tatsächliche Betrag fällt geringer aus, als es bei *Hungriger Pfeil* der Fall ist. Nutzen Sie weiterhin den *Pfeil* oder den *Einfangenden Schuss*.

❖ Bei ***Granaten***, die Sie mit Stufe 15 erlernen, verhält es sich genauso. Die drei Bomben, die Sie auf den Feind werfen, verursachen Feuerschaden und sind somit uninteressant.

SEKUNDÄRE FÄHIGKEITEN

Folgende Skills verbrauchen Hass:

❖ ***Durchbohren*** trifft ein Ziel für 250 Prozent Waffenschaden. Nutzen Sie den Skill nur, solange Ihnen *Schnellfeuer* noch nicht zur Verfügung steht.

❖ ***Schnellfeuer*** wird kanalisiert und trifft alle Gegner vor Ihnen. Der Angriff richtet physischen Schaden an, der 228 Prozent Ihres Waffenschadens entspricht. Der Verbrauch ist mit 20 Punkten Hass zu Beginn und weiteren zehn während der Kanalisierung hoch. Doch der Schaden, den Sie mit der Fertigkeit anrichten, ist verheerend. Unterbrechen Sie Ihre *Schnellfeuer*-Salven nur, um durch *Hungriger Pfeil* Hass aufzubauen oder um sich durch *Salto* schnell von den Gegnern zu entfernen.

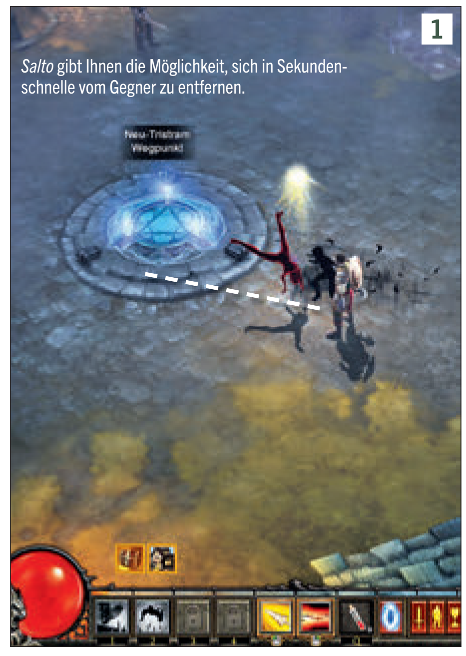
❖ ***Chakram*** schalten Sie mit Level 12 frei. Der Skill verursacht 150 Prozent weniger Schaden als *Schnellfeuer* und verdrängt die eben genannte Attacke daher nicht aus Ihrer Rotation.

Im weiteren Spielverlauf schalten Sie außerdem *Elementarpfeil* frei, mit dem Sie Feuerschaden anrichten.

JAGD-FÄHIGKEITEN

Mit einer Ausnahme verbrauchen alle Skills dieser Kategorie Diszplin.

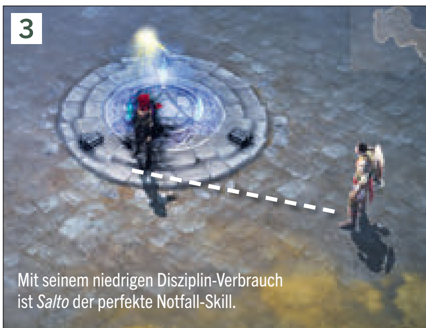
❖ Mit ***Salto*** machen Sie einen akrobatischen



Salto gibt Ihnen die Möglichkeit, sich in Sekundenschnelle vom Gegner zu entfernen.



Sie machen einen akrobatischen Sprung und überwinden mehrere Meter.



Mit seinem niedrigen Disziplin-Verbrauch ist *Salto* der perfekte Notfall-Skill.

Sprung über 35 Meter. Die nützliche Fertigkeit erlaubt es Ihnen, Abstand zu jeder Gegnermeute zu gewinnen. Stellen Sie erst einmal mit *Krähenfüße* eine Falle auf, die Feinde verlangsamt, und bringen Sie sich dann durch *Salto* blitzschnell in Sicherheit.

❖ ***Vorbereitung*** ist kein Skill, der Sie Disziplin-Punkte kostet. Im Gegenteil: Nach Aktivierung füllen Sie die rechte Hälfte Ihrer Ressourcenkugel sofort komplett auf. Ersetzen Sie *Salto* mit *Vorbereitung*, sobald Ihnen Ausweichschuss zur Verfügung steht.

Im späteren Spielverlauf schalten Sie *Gefährte* und *Todgeweiht* frei. Mit dem ersten Skill beschwören Sie einen Raben, der auf Ihre Gegner einhackt, die zweite Fertigkeit richtet Schaden über Zeit an.

DIE ERSTEN RUNEN

All Ihre Fertigkeiten lassen sich durch Runen verbessern. Auch hier schalten Sie alle drei bis vier Stufen eine Rune frei. Durch einen solchen Zusatz verstärkt sich die Wirkung des entsprechenden Skills – oder aber er erhält einen ganz neuen Effekt. Im Fertigkeitsmenü können Sie Runen aktivieren oder wieder entfernen. Nutzen Sie diese Möglichkeit!

Zwei Runen sind dabei besonders wichtig: Durchdringender Pfeil macht den Anfang. Damit steigern Sie die Chance von *Hungriger Pfeil*, ein Ziel zu durchschlagen, um 15 auf insgesamt 50 Prozent. Vernichtendes Feuer senkt den Hassverbrauch von *Schnellfeuer* zu Beginn von 20 auf 5 Punkte. Aktivieren Sie diese Rune unbedingt!

DIE ALTERNATIVEN

Ergänzen Sie *Einfangender* Schuss mit der Rune Kolonne, um vier statt nur zwei Ziele zu treffen und zu verlangsamen. Alle vier erleiden Schaden, auch wenn das nicht explizit im Tooltip steht.

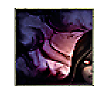
Wenn Sie lieber *Durchbohren* statt *Schnellfeuer* gegen Einzelziele nutzen, ist die Rune Wucht Pflicht. Damit hat der Skill eine 65-prozentige Chance, den Feind zurückzustoßen und ihn zu betäuben.

DIE DEFENSIVEN SKILLS

Drei Fertigkeiten helfen Ihnen dabei, Ihren Charakter vor Schaden zu schützen.



Mit ***Krähenfüße*** legen Sie eine Falle auf den Boden, die ausgelöst wird, wenn sich ein Gegner nähert. Anschließend werden alle Feinde in einem Umkreis von zwölf Metern für sechs Sekunden um 60 Prozent verlangsamt. Die Defensiv-Fertigkeit verbraucht acht Punkte Disziplin. Nutzen Sie bevorzugt diesen Verteidigungsskill, der vor allem im Kampf gegen den Skelettkönig unverzichtbar ist.



Rauchwolke sorgt dafür, dass Ihr Charakter für drei Sekunden unsichtbar ist. Ihr Begleiter greift die Gegner weiterhin an. Die Fertigkeit verbraucht mit 24 Punkten zu viel Disziplin und löst *Krähenfüße* daher nicht ab.



Schattenkraft stellt innerhalb von drei Sekunden 20 Prozent Ihres verursachten Schadens in Form von Lebenspunkten wieder her. Nutzen Sie den Skill bei Kämpfen gegen starke Monster, die immun gegen Verlangsamung sind.


Nutzen Sie ***Krähenfüße***, um die Schergen des Skelettkönigs zu verlangsamen.

DIE ERSTEN GERÄTSCHAFTEN

Ab Stufe 14 schalten Sie nach und nach die Fähigkeiten der Kategorie Gerätschaften frei, mit denen Sie Waffenschaden verursachen. Nutzen Sie vor allem folgende zwei Skills:



Ausweichschuss trifft ein Ziel und richtet 125 Prozent Waffenschaden an. Die Menge an Schaden ist zwar vergleichsweise gering, doch dafür bringt die Attacke einen wichtigen Bonuseffekt mit: Wenn sich der Feind direkt vor Ihnen befindet, macht Ihr Charakter einen Salto rückwärts und entfernt sich sofort um 15 Meter vom Gegner. Nutzen Sie diesen Angriff vor allem gegen einzelne Monster und ersetzen Sie dafür *Salto* durch *Vorbereitung*.



Dolchfächer ist in Kämpfen gegen Monstermeuten von Vorteil. Eröffnen Sie den Kampf mit dem Skill, der allen Gegnern in einem Umkreis von zehn Metern 320 Prozent Waffenschaden zufügt und die Widersacher für zwei Sekunden um 60 Prozent verlangsamt. Stellen Sie zusätzlich eine *Krähenfüße*-Falle auf und ziehen Sie sich mit *Salto* aus der Affäre.

Der konzentrierte Schütze

Für den Kampf gegen einzelne, starke Gegner empfehlen wir Ihnen eine Kombination aus Angriffen, die Sofortschaden anrichten, und Zaubern, durch die Sie schnell Abstand zwischen dem Feind und dem eigenen Charakter schaffen.



Starke Gegner sind oft immun gegen verlangsamende Effekte. Setzen Sie daher auf einen möglichst hohen Schaden.

MIT DIESEN ANGRIFFEN SORGEN SIE FÜR SCHADEN.

Ob Sie gegen Kanzler Eamon im Rahmen Ihrer ersten Questreihe kämpfen oder ob Ihnen ein zufälliger Gegner in freier Wildbahn begegnet – setzen Sie im Kampf gegen starke Monster immer die Attacken ein, die sich durch den höchsten Schaden auszeichnen.

Eröffnen Sie den Kampf mit einer Salve *Schnellfeuer*. Nutzen Sie den flächendeckenden Angriff auch gegen Einzelziele statt *Durchbohren*, da er einfach den höheren Schaden anrichtet. Außerdem rufen die meisten Bosse – unter anderem der Skelettkönig – mehrere Untote zu Hilfe. Jeden von ihnen einzeln mit *Durchbohren* auszuschalten, dauert zu lange und ist zu hassintensiv. Verbessern Sie stattdessen *Schnellfeuer* mit der Rune Vernichtendes Feuer, um die Hass-Kosten der Fähigkeit zu senken und Ihre Gegner zusätzlich mit einem Feuerschaden-Effekt zu belegen.

Sobald Ihnen der Hass ausgeht, wechseln Sie zu *Hungriger Pfeil*. Mit dieser Attacke generieren Sie Hass und richten den höchsten Schaden gegen Einzelziele an. Damit stehen Sie ebenfalls auf der sicheren Seite, wenn sich unerwartet mehrere Skelette in den Kampf einmischen, wie etwa auf dem Bild oben zu erkennen. Mit *Hungriger Pfeil* und der Rune Durchdringender Pfeil treffen Sie oft mehrere Gegner, wenn diese hintereinander stehen.

KOMM MIR BLOSS NICHT ZU NAHE!

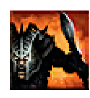
Wer schon mal versucht hat, einen besonderen Gegner zu verlangsamen, hat sofort den Schriftzug „Immun" mitten auf dem Bildschirm zu lesen bekommen. Versuchen Sie es daher gar nicht erst, den Skelettkönig mit *Einfangender Schuss* oder *Krähenfüße* zu verlangsamen (mehr dazu lesen Sie auf der nächsten Seite). Greifen Sie stattdessen zu Ihren Verteidigungs- und Jagd-Fertigkeiten *Rauchwolke* und *Salto*. Dank Ersterer ist Ihr Charakter für drei Sekunden unsichtbar und kann sich in aller Ruhe vom Gegner entfernen, während sein Begleiter, der Templer, weiter munter den Boss verhaut. Nutzen Sie die Rune Aus den Augen, um Ihre Laufgeschwindigkeit in dieser Zeit zusätzlich um 35 Prozent zu steigern. Ist *Rauchwolke* aufgrund von niedrigem Disziplin-Niveau nicht verfügbar, führen Sie ein *Salto* aus. Damit machen Sie sofort einen schnellen Sprung über mehrere Meter.

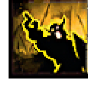
DER IDEALE BEGLEITER

Damit Sie in Ruhe Schaden anrichten können, brauchen Sie den Heil-Templer.


Heilen (Stufe 5): Der Templer kann sich selbst oder Ihren Charakter alle 30 Sekunden heilen. Unbedingt aktivieren!


Treue (Stufe 10): Ihre eigene und die Lebensregeneration des Templers ist erhöht – Pflicht gegen Bosse!

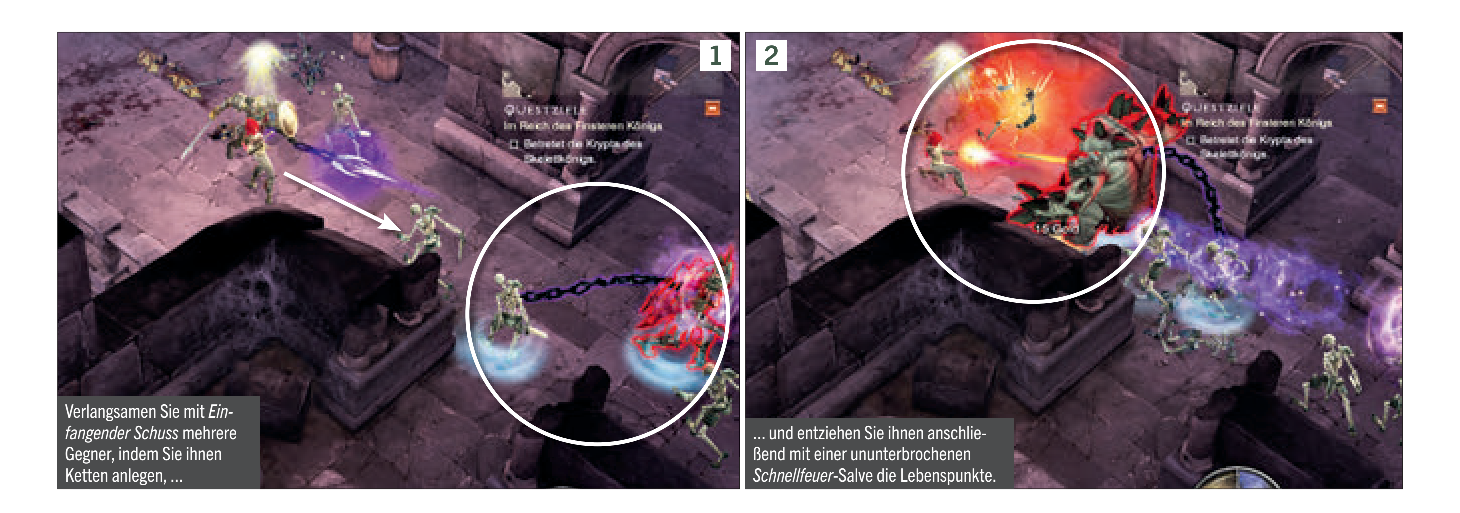

Offensive (Stufe 15): Der Templer fügt dem Ziel 200 Prozent Waffenschaden zu – ideal gegen einzelne Monster.


Inspirieren (Stufe 20): Der Begleiter steigert Ihre Hass- und Disziplin-Regeneration pro Sekunde.



* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit halber aufgelistet.

Der Dämonenvernichter



Verlangsamen Sie mit *Einfangender Schuss* mehrere Gegner, indem Sie ihnen Ketten anlegen, ...

... und entziehen Sie ihnen anschließend mit einer ununterbrochenen *Schnellfeuer*-Salve die Lebenspunkte.

Auch wenn Sie immer wieder gegen einzelne Gegner kämpfen, die Ihnen alles abverlangen, in den meisten Fällen haben Sie es mit Massen von Dämonen zu tun. Verlangsamen Sie diese, denn allein mit Schaden kommen Sie nicht weit.

DIESE ANGRIFFE BRAUCHEN SIE GEGEN UNTOTENHORDEN

Nutzen Sie zu Beginn des Kampfes *Einfangender Schuss*. Ersetzen Sie *Hungriger Pfeil* mit dieser Attacke, denn sie trifft und verlangsamt gleich zwei Monster. Verbessern Sie den Angriff mit der Rune Kolonne, um die Wirkung zu steigern und vier Gegner zu erwischen. Anschließend holen Sie den Schaden rein, der Ihnen aufgrund des ausgelassenen *Hungrigen Pfeils* gefehlt hat. Nutzen Sie dazu *Schnellfeuer*. Auch hier empfehlen wir die Rune Vernichtendes Feuer. Sparen Sie sich unnötiges Klicken, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, bis Sie die Gegner endgültig in die Hölle zurückgeschickt haben – oder bis Ihnen der Hass ausgeht. Stellen Sie in diesem Fall eine *Krähenfüße*-Falle auf, um die Meute zu verlangsamen, ziehen Sie sich mithilfe von *Salto* zurück und feuern Sie ein paar *Einfangende Schüsse* auf die Monster, um Hass aufzubauen.

WARUM FUNKTIONIERT DIESE TAKTIK BEIM SKELETTKÖNIG NICHT?

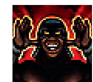
Der finstere Geist des Königs Leoric stellt für Sie die erste größere Herausforderung im ersten Akt von **Diablo 3** dar. Da er nicht allein kämpft, sondern abermals Skeletthorden beschwört, kommen Sie mit der Kombination aus *Hungriger Pfeil*, *Schnellfeuer* und dem Disziplinfresser *Rauchwolke* nicht weit. Nutzen Sie stattdessen auch hier *Einfangender Schuss* und *Schnellfeuer*, um sich die zusätzlichen Gegner vom Leib zu halten und schnell wieder ins Jenseits zu befördern. Den Skelettkönig selbst können Sie nicht mit *Krähenfüße* verlangsamen – seine Diener dagegen schon. Wenden Sie abwechselnd *Einfangender Schuss* und *Krähenfüße* an, bleiben Sie in Bewegung und sammeln Sie alle Heilkugeln im Raum ein. Greifen Sie den Skelettkönig mit *Schnellfeuer* an. ❖



* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit wegen aufgelistet.

DER IDEALE BEGLEITER

Ihr Helfer, der Tank-Templer, muss im Mittelpunkt stehen und die Monster beschäftigen.



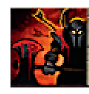
Eingreifen (Stufe 5): Der Templer greift Feinde an, die sich auf Sie stürzen, wenn Ihr Charakter unter 50 Prozent Leben fällt.



Treue (Stufe 10): Ihre eigene und die Lebensregeneration des Templers ist erhöht. Aktivieren Sie dieses Talent!



Ansturm (Stufe 15): Der Templer greift einen Gegner an und betäubt alle Feinde in einem Umkreis von acht Metern für zwei Sekunden.



Wächter (Stufe 20): Der Begleiter eilt Ihnen oder einem verwundeten Verbündeten zu Hilfe, stößt alle Feinde um und heilt Sie.



Der Hexendoktor dreht den Spieß um – statt untote Kreaturen nur zu verfolgen, versklavt er sie und lässt sie für sich kämpfen.

„Diener, erhebt euch!" – Der Hexendoktor

Von: Astrid Schmidt

Der Außenseiter aus dem fernen Dschungel setzt Feinden mit Gift und Beschwörungen zu und zeichnet sich durch seine Zaubervielfalt aus.

Der Hexendoktor ist ein Umbaru, ein spiritueller Krieger aus den fernen Dschungeln von Torajan. Damit hat er mit den anderen Helden von **Diablo 3** nicht viel gemeinsam. Seine Lederrüstung erinnert an einen Voodoopriester und seine Fähigkeiten sind so vielfältig wie die Vegetation im Dschungel selbst: Er nutzt Gift, alle Elemente, Flüche und Geister, beschwört Untote und kann Furcht in Feinden hervorrufen – und ist dennoch kein düsterer Totenbeschwörer. Wer sich auf den eigenwilligen Stil einlässt, findet eine vielseitige Magier-Klasse, die sich an die unterschiedlichsten Spielerbedürfnisse anpassen lässt.

SO SPIELEN SIE DIE KLASSE

Vergessen Sie den Nahkampf: Als Hexendoktor sind Sie auf Zauber angewiesen, um Feinde zu besiegen. Dabei können Sie sich nicht bequem hinter beschworenen Monsterhorden verstecken, sondern müssen auch selbst Schaden verursachen. Dazu stehen Ihnen viele verschiedene Fähigkeiten mit unterschiedlicher Reichweite zur Verfügung. Wenn Sie sich nah an die Gegner heranwagen, können Sie mit *Feuerfledermäuse* oder *Krötenplage* ganze Gruppen auf einmal erledigen. Gegen starke Feinde bleiben

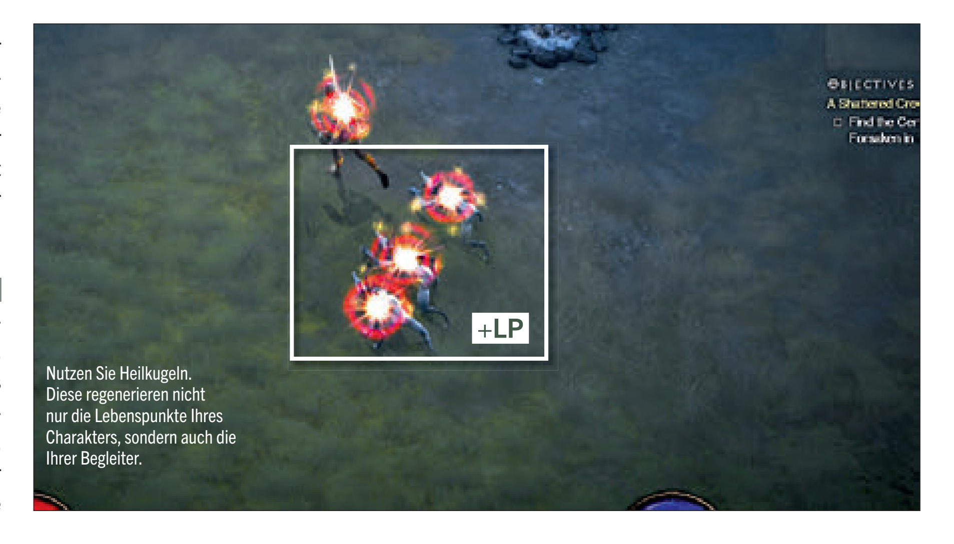
Sie besser auf Distanz und setzen *Giftpfeil* oder *Leichenspinnen* ein. Außerdem hat Ihr Hexendoktor einige Tricks auf Lager, mit denen Sie Ihre Gegner kontrollieren: Starke Nahkämpfer lassen sich für einige Sekunden in die Flucht schlagen (*Entsetzen*) oder Sie ziehen Gegner kurzfristig auf Ihre Seite (*Massenverwirrung*).

FOLGSAME HORDEN

Der Hexendoktor kann Begleiter beschwören, die permanent an seiner Seite kämpfen. Der Schaden der Kreaturen ist dabei eher als gering einzustufen. Einen Bossgegner kriegen Sie allein mit Beschwörungen nicht klein. Nutzen Sie *Zombiehunde* und *Koloss* lieber als wandelnde Verteidigung, um zusätzliche Feinde zu beschäftigen. Das heißt aber auch: Werden Ihre Diener erschlagen, stehen Sie ohne Schutz da. Lassen Sie Ihre beschworenen Kreaturen deshalb nicht aus den Augen und rufen Sie diese rechtzeitig neu herbei. Wenn in der Hektik des Kampfes der Überblick verloren geht und Sie nicht mehr sicher sind, ob und wie viele Beschwörungen Sie noch haben, schauen Sie auf den Begleiterstatus oben links oder auf die kleinen lilafarbenen Punkte auf der Minikarte.

DER BLAUE SAFT

Der Hexendoktor nutzt Mana als Ressource. Jede Fähigkeit, die Sie einsetzen, kostet dabei einen Teil des Manas, das sich nach und nach von selbst auflädt. Wer bei der Auswahl der Fähigkeiten und Runen nur auf teure Effekte setzt, steht schnell ohne Mana da und ist damit kurze Zeit handlungsunfähig. Setzen Sie deshalb im Einzelspielermodus auf eine gute Mischung aus kostengünstigen Fähigkeiten (*Giftpfeil, Leichenspinnen*) und solchen, die Ihr Mana regelmäßig verbrauchen (*Feuerfledermäuse, Heuschreckenschwarm*). Wenn Sie doch einmal mit knappem Mana von vielen Feinden erwischt werden, ziehen Sie sich einfach für eine Weile zurück, bis sich Ihr blauer Saft regeneriert hat.



Nutzen Sie Heilkugeln. Diese regenerieren nicht nur die Lebenspunkte Ihres Charakters, sondern auch die Ihrer Begleiter.

INTELLIGENZ ALS HAUPTATTRIBUT

Eine alte Weisheit des Dschungels lautet: Der Klügere macht mehr Schaden! Sammeln Sie als Hexendoktor vor allem Intelligenz auf Ihrer Ausrüstung an, um Ihren Schaden zu erhöhen.

Als Hexendoktor ist der Schaden Ihrer Fähigkeiten direkt vom Schaden der Waffe abhängig. Das gilt auch für Beschwörungen (so verursachen die *Zombiehunde* etwa neun Prozent Ihres Waffenschadens als Schaden). Wenn Sie gerade an keine bessere Waffe kommen, sammeln Sie mehr Intelligenz auf Ihrer Ausrüstung an. Dieses Attribut erhöht allen Schaden des Hexendoktors und seiner Beschwörungen um einen gewissen Prozentsatz. Dazu steigen mit wachsender Intelligenz auch die Widerstände gegen magischen und körperlichen Schaden, was Intelligenz ganz klar zum Wert Nummer eins macht.



Setzen Sie bei Ihrer Ausrüstung auf Intelligenz, da Sie dadurch den Schaden Ihrer Zauber erhöhen.

DREIFACH VERHEXT

Für die Hexendoktoren besteht die Wirklichkeit aus einer körperlichen und geistigen Welt. Genauso verhält es sich auch mit den Fähigkeiten der Klasse.

Alle Fertigkeiten des Hexendoktors gehören zu einem bestimmten Bereich. Die Unterscheidung ist hauptsächlich für Runen und die Schadensart (und damit für die Resistenzen der Feinde) von Bedeutung. Kombinieren Sie die Fähigkeiten verschiedener Bereiche in Ihrer Auswahl, um immer die richtige Antwort parat zu haben.

Fähigkeiten der körperlichen Welt
Alle Beschwörungen des Hexendoktors fallen unter diese Kategorie und verursachen hauptsächlich physischen Schaden (etwa *Zombiehunde, Leichenspinnen* oder *Koloss*). Einige Fähigkeiten dieses Bereiches verursachen stattdessen Giftschaden über Zeit (*Heuschreckenschwarm, Giftpfeil* oder *Zombieangreifer*).

Fähigkeiten der geistigen Welt
Die meisten Zauber des Hexendoktors gehören zu dieser Kategorie. Mit den dazugehörigen Angriffen verursachen Sie Feuerschaden (*Feuerfledermäuse* oder *Feuerbombe*) oder Arkanschaden (*Heimsuchung*).

Unterstützende Fähigkeiten
Einige Zauber des Hexendoktors fallen in keinen der beiden genannten Bereiche. Sie verursachen keinen Schaden, sondern unterstützen den Kampf durch Gegnerkontrolle (*Massenverwirrung, Entsetzen, Verhexen*).

Die Fertigkeiten

Die Zauber des Hexendoktors sind vor allem eines: vielseitig. Gegnerkontrolle, Feuerschaden, Fernkampfattacken, Flächeneffekte – der Stammesmann kann vieles. Nur eine zugeschaltete Rune kann dabei noch einmal den ganzen Spielstil ändern. Wir geben Ihnen einen Überblick in diesem wahren Skill-Dschungel.

PRIMÄRE SKILLS

Die primären Fertigkeiten nutzen Sie anstelle eines normalen Angriffes. Sie verbrauchen wenig Mana und können sehr oft hintereinander gewirkt werden. Stellen Sie sich darauf ein, dass Sie mit diesen Effekten die meiste Zeit im Spiel verbringen werden.

❖ ***Giftpfeil*** ist Ihr erster Angriff als Hexendoktor. Er hat eine enorme Reichweite und trifft sogar Gegner, die Sie nicht auf Ihrem Bildschirm sehen. *Giftpfeil* verursacht 140 Prozent Waffenschaden als Giftschaden. Dabei treffen 100 Prozent den Gegner sofort. Die restlichen 40 Prozent verteilen sich über zwei Sekunden. Dank der geringen Manakosten steigt Ihr Mana sogar, wenn Sie *Giftpfeil* im Dauerfeuer nutzen.

❖ ***Leichenspinnen*** bietet Ihnen eine Alternative zum *Giftpfeil*, der Ihnen bereits mit Stufe 3 zur Verfügung steht. Damit wirft der Hexendoktor eine Urne, aus der Spinnen hervorkriechen, welche 16 Prozent Waffenschaden als physischen Schaden anrichten. Der Vorteil: Die Spinnen sind Beschwörungen und greifen Gegner am Zielpunkt selbstständig für ein paar Sekunden an. Dank des indirekten Wurfs der Urne treffen Sie damit auch Gegner auf anderen Ebenen oder hinter anderen Feinden.

❖ ***Krötenplage*** ist eine Fähigkeit, die Sie mit Level 11 bekommen. Für den Einsatz müssen Sie sich nah an den Feind wagen. Der Hexendoktor entlässt Kröten, die in einem Kegel einige Meter von ihm weghüpfen und 130 Prozent Waffenschaden als Giftschaden verursachen. Dabei zählt der Schaden jeder Kröte für alle Feinde im Umfeld. Wenn Sie am richtigen Fleck stehen, können Sie mit mehreren Krötenplagen große Gegnerhorden schnell erledigen. Durch die hohen Manakosten stehen Sie aber schnell ohne blauen Saft da.

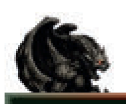
❖ ***Feuerbombe*** ist der letzte Primärskill Ihres Hexendoktors, den Sie mit Stufe 21 erhalten. Mit ihm werfen Sie eine Bombe in einen von Ihnen gewählten Bereich und verursachen 85 Prozent Waffenschaden als Feuerschaden an allen Gegnern in acht Meter Umkreis. Das ist eine gute Alternative zu *Leichenspinnen* und besonders nützlich gegen viele schwache Gegner auf engem Raum.

SEKUNDÄRE SKILLS

Während die primären Fertigkeiten kaum Mana kosten, zehren die sekundären Skills wesentlich mehr an Ihrer Ressource. Deshalb nutzen Sie sie nur ab und zu, wenn mehr Schaden oder Kontrolle im Kampf nötig ist.

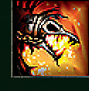
❖ ***Umklammerung der Toten*** schafft einen Bereich, auf dem alle Gegner um 60 Prozent verlangsamt werden und 20 Prozent Waffenschaden über acht Sekunden verteilt als physischen Schaden erleiden. Das ist zwar nützlich, doch der Schaden ist (ohne Rune) kaum der Rede wert. Mit acht Sekunden Abklingzeit spüren Sie die 122 Punkte Manakosten dafür kaum.

❖ ***Feuerfledermäuse*** wirkt nur in einem Kegel in der Nähe des Hexendoktors. Damit müssen



VOODOO-VERTEIDIGUNG

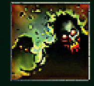
Hand aufs Herz: Ein Hexendoktor hat ein ernsthaftes Problem, wenn Feinde ihn im Nahkampf erwischen. Mit diesen Fertigkeiten verhindern Sie das Schlimmste.



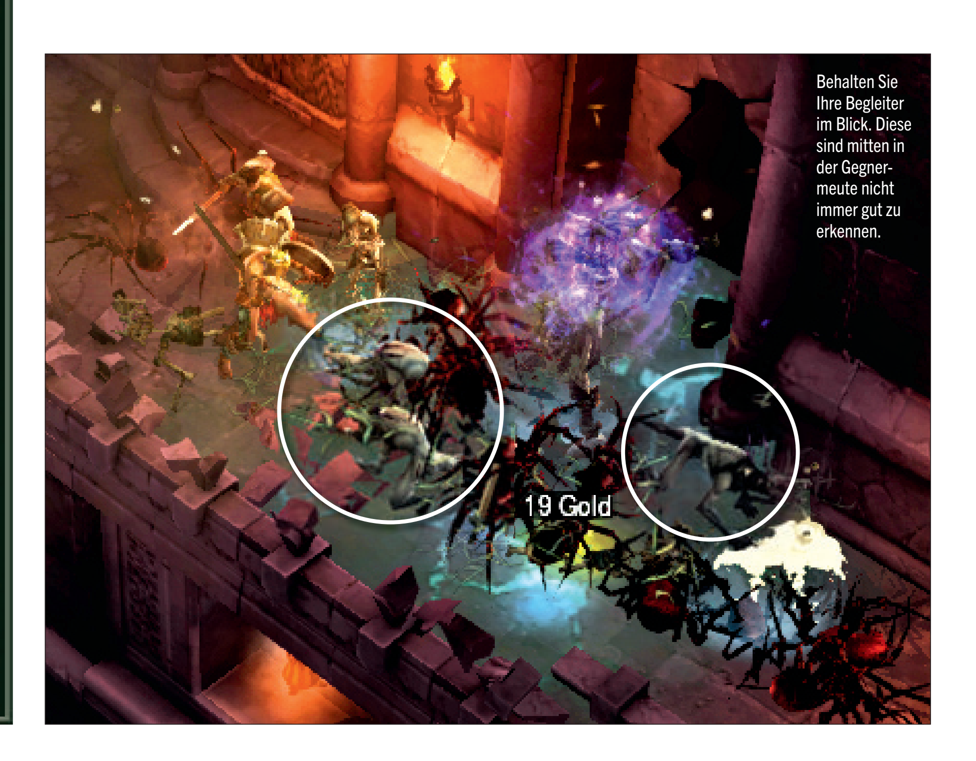
Zombiehunde beschwören: Drei Zombiehunde erscheinen, die Sie verteidigen und Gegner von Ihnen ablenken. Achten Sie immer darauf, Ihre Hunde nicht zurückzulassen und sich nicht zu weit von ihnen zu entfernen.



Entsetzen: Lassen Sie alle Gegner im Umkreis von zwölf Metern vier Sekunden lang in Panik fliehen. Mit einer Abklingzeit von 20 Sekunden ist dies aber eher ein Panikknopf für den Spieler, wenn Gegner Sie umzingelt haben. Auch *Entsetzen* verursacht keinen Schaden. Im Einzelspielerspiel sind die *Zombiehunde* fast immer besser.



Zombiewall: Ab Stufe 28 erhalten Sie eine perfekte Verteidigung gegen heraneilende Gegner. Aus dem Boden bricht eine ganze Horde von Zombies hervor, die Gegner stoppen und fünf Sekunden lang mit 80 Prozent Waffenschaden als physischen Schaden angreifen. Damit können Sie enge Passagen immer wieder kurzzeitig schließen.



Behalten Sie Ihre Begleiter im Blick. Diese sind mitten in der Gegnermeute nicht immer gut zu erkennen.



Sie zwar nah an den Feind heran, doch der Schaden ist mit 100 Prozent Waffenschaden als Feuerschaden pro Sekunde sehr hoch. Ohne Abklingzeit setzen Sie damit schnell viel Mana in Schaden um und brennen selbst Elitegegner fix weg.

❖ ***Heimsuchung*** verursacht bei einem Gegner über fünfzehn Sekunden 575 Prozent Waffenschaden als Arkanschaden. Damit ist die Fertigkeit ein waschechter Schaden-über-Zeit-Zauber (kurz „HoT“ vom engl. „Heal over Time“) und wirkt besonders gut gegen Bossgegner, vor denen Sie weglaufen müssen. Auch gegen mehrere Elitegegner ist *Heimsuchung* nützlich, denn Sie können sie nacheinander auf mehrere Ziele wirken. Dabei springt der Zauber sogar auf den nächsten Feind über, wenn der eigentlich geplagte Widersacher vorzeitig stirbt und noch Zeit übrig ist.

❖ Mit ***Heuschreckenschwarm*** rufen Sie für satte 392 Punkte Mana einen Heuschreckenschwarm, der 320 Prozent Waffenschaden als Giftschaden über acht Sekunden auf mehrere Ziele verursacht. Das ist sehr hilfreich, um große Gegnerhorden schnell zu besiegen.

VERBORGENE FÄHIGKEITEN! – ODER DIE ERSTEN RUNEN

Viele Runen verändern oder verbessern vorhandene Fähigkeiten geringfügig. Einige wenige krempeln eine Fähigkeit aber komplett um und führen zu einem ganz neuen Spielstil. Beim Hexendoktor sind diese verborgenen Fähigkeiten besonders wichtig.

Die Rune Schreckensfledermäuse verbessert den gleichnamigen Skill, wodurch die Fledermäuse zu einer Gefahr aus großer Distanz werden. Der Hexer wirkt die verbesserten Fledermäuse in eine Richtung, in der sie selbstständig 40 Meter weiterfliegen und Gegnern auf dem Weg Feuerschaden zufügen. Damit erhält die Klasse durch die Rune auf Stufe 11 endlich einen Zauber, der hohen Schaden aus sicherer Entfernung anrichtet – wie ein klassischer Feuerball.

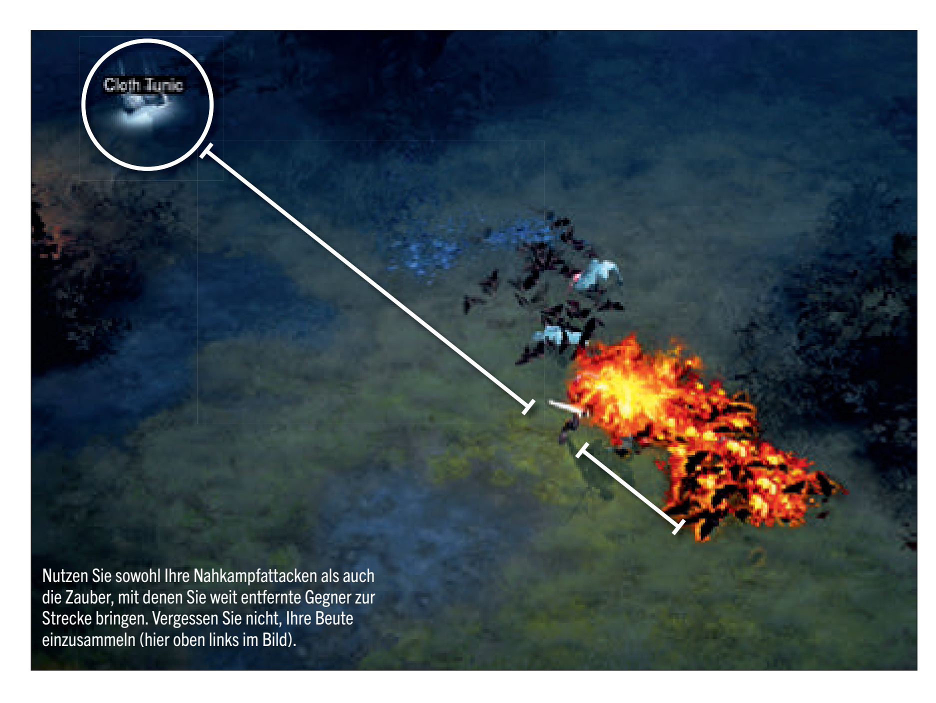
Ab Stufe 25 wird *Giftpfeile* durch die Rune Stachelpfeile zur aktiven Manaquelle. Jeder getroffene Gegner bringt dem Hexendoktor 24 Punkte Mana. Damit lassen sich auch teure Zauber öfter einsetzen – vorausgesetzt, man trifft mit den *Stachelpfeilen*.

ALLES BESSER DANK SEELENERNTE

Der Hexendoktor hat es faustdick hinter den Ohren: Wandeln Sie gegnerische Lebenskraft in eigene Intelligenz um und verstärken Sie für kurze Zeit alle Ihre Zauber.



Seelenernte: Der vielleicht wichtigste Zauber des Hexendoktors lädt zu größerem Risiko beim Spielen ein. Per *Seelenernte* entziehen Sie die Lebenskraft naher Feinde und erhöhen damit Ihre eigene Intelligenz. Dabei zählt jeder Feind in Reichweite für zusätzliche Intelligenz für 30 Sekunden, maximal aber fünf Feinde (über Ihrer Aktionsleiste wird ein entsprechender Stärkungszauber angezeigt. So behalten Sie jederzeit den Überblick, wie hoch der Vorteil im Moment ist). Tatsächlich ist der Bonus durch *Seelenernte* in der Regel so stark, dass es sich lohnt, ihn regelmäßig aufzufrischen, um Gegner mit der gesteigerten Intelligenz problemlos auszuschalten. Genialer Nebeneffekt: Weil eine auf diese Weise gesteigerte Intelligenz auch die Verteidigung des Hexendoktors stärkt, erleiden Sie bei voller *Seelenernte* auch noch weniger Schaden. Das ist vor allem in Bosskämpfen wichtig. Per Rune kann man der Fähigkeit noch zusätzliche Heilung oder eine sehr nützliche Manaregeneration hinzufügen oder den Effekt auf gar volle 60 Sekunden verlängern.



Nutzen Sie sowohl Ihre Nahkampfattacken als auch die Zauber, mit denen Sie weit entfernte Gegner zur Strecke bringen. Vergessen Sie nicht, Ihre Beute einzusammeln (hier oben links im Bild).

Der Beschwörungs-Hexer

Wer in **Diablo 2** einen Totenbeschwörer gespielt hat, will auch in Teil 3 möglichst viele Beschwörungen durch die Gegend schicken. Im Prinzip ist das auch mit dem Hexendoktor möglich – die richtigen Runen vorausgesetzt. Wir präsentieren: den Monstermacher.

VIELE, VIELE VIECHER

Ziel dieser Spielweise ist es, möglichst viele Beschwörungen aktiv zu haben und selbst hinter dieser persönlichen Armee in Sicherheit zu bleiben. Dabei dienen *Koloss, Zombiewand* und *Zombiehunde* dazu, den Gegner zu beschäftigen. Die Rune Dschungelstärke reduziert den Schaden gegen den Hexendoktor und alle seine Begleiter um 20 Prozent und ist notwendig, damit Ihnen die lieben Kleinen nicht andauernd wegsterben. Alle Beschwörungen werden übrigens komplett vom Computer gesteuert. Wenn Sie ein bestimmtes Monster angreifen wollen, hilft es nur, die Beschwörung daneben neu zu rufen. Geben Sie Ihrer Horde ein bisschen Zeit, die Feinde zu erledigen, und gehen Sie nicht unbedacht vor. Überprüfen Sie Vollzähligkeit und Lebenspunkte Ihrer Begleiter, bevor Sie einen Bossgegner oder gefährlichen Elitegegner angreifen.



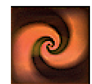
Beschwören Sie immer Ihre Begleiter und lassen Sie sie enge Durchgänge sperren, sodass die Monster Ihren Charakter gar nicht erst erreichen.

SCHADEN MACHEN ALS ZOMBIEMEISTER

Um den Schaden Ihrer beschworenen Kreaturen zu erhöhen, wählen Sie am besten eine Waffe mit hohem Basisschaden und einen Fetisch, der für zusätzlichen Schaden sorgt. Durch *Bedingungsloser Gehorsam* erhalten alle Beschwörungen die Dorneneffekte des Meisters. Das ist Ihre zweite Schadensquelle. Sammeln Sie viele Rüstungsteile, die Schaden reflektieren, damit sich die Feinde an Ihren Monstern die Zähne ausbeißen. Wirken Sie regelmäßig *Massenverwirrung,* um mehr Feinde zu übernehmen. Bei Elite- und Bossgegnern helfen Sie selbst aus sicherer Entfernung mit *Schreckensfledermäusen* nach. Somit schaffen Sie es, selbst die größten Gegnerhorden zu besiegen.

DER IDEALE BEGLEITER

Bei dieser Art des Hexendoktors ist die Zauberin dank ihrer Stärkungszauber die erste Wahl.



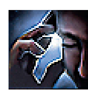
Desorientieren (Stufe 15): Verwirrt eine Gruppe von Gegnern und macht diese handlungsunfähig.



Machterfüllte Rüstung (Stufe 20): Verbessert die Rüstung aller Verbündeten um 15 Prozent und verlangsamt Angreifer.



Erosion (Stufe 25): Feinde im Effekt erleiden 15 Prozent mehr Schaden aus allen Angriffen, auch durch die Begleiter.



Konzentrierter Geist (Stufe 30): Erhöht die Angriffsgeschwindigkeit aller Verbündeten um drei Prozent.



* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit halber aufgelistet.

Der Hexer gegen Bossgegner


Aktivieren Sie alle Runen, die Ihre Reichweite erhöhen. So treffen Sie auch Gegner, die sich bis zu 40 Meter entfernt befinden.



Ersetzen Sie Ihren Schild mit einem Fetisch, sobald Sie einen solchen finden. Dadurch steigern Sie Ihren Schaden und den Ihrer Begleiter.

Gegen Bossgegner hat es der Hexendoktor nicht leicht. Hier ist die richtige Mischung Ihrer Fähigkeiten gefragt. Mit regelmäßiger Selbstheilung und Schaden über Zeit besiegt Ihr Voodoo-Charakter aber letztlich auch jeden Boss.

DAUERFEUER UND HEXEREIEN

Um einen Boss in die Knie zu zwingen, brauchen Sie Schaden. Viel Schaden. Durch die erhöhte Manaregeneration aus *Inspiration* des Templers und *Geistige Einstimmung* können Sie den Boss mit *Geistersperrfeuer* beharken, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Hoher Schaden entsteht auch bei der Kombination von *Seelenernte* mit *Heimsuchung*. Stehlen Sie deshalb mit *Seelenernte* möglichst viel Bonus-Intelligenz von Ihren Feinden und erneuern Sie die so verstärkte *Heimsuchung* regelmäßig auf dem Boss. Versuchen Sie, den Feind an einem Fleck zu halten, damit die Brandeffekte der *Feuerbomben* möglichst lange als Zusatzschaden wirken. Aktivieren Sie gleich am Anfang des Kampfes die *Fetischarmee* und erneuern Sie sie immer wieder, wenn sie bereit ist. Die per Rune reduzierte Abklingzeit hilft dabei.

ÜBERLEBEN DURCH SELBSTHEILUNG

Viele Ihrer Fähigkeiten als Hexendoktor sind in dieser Spezialisierung mit Heilungseffekten versehen, beispielsweise *Heimsuchung, Seelenernte* und *Zombiehunde beschwören*. Per *Blutritual* sorgen Sie dafür, dass Sie diese Heilung auch regelmäßig verwenden können und als netter Nebeneffekt niemals ohne Mana dastehen. Wichtig sind auch die passiven Fähigkeiten *Dschungelstärke* – die Ihren erlittenen Schaden um 20 Prozent verringert – und *Geistergefäß*. Dadurch erhalten Sie quasi ein Extraleben und setzen nach dem ersten virtuellen Tod nur für drei Sekunden in der Geisterwelt aus. Versuchen Sie trotzdem, möglichst vielen Angriffen des Bossgegners auszuweichen, um es gar nicht erst so weit kommen zu lassen. ❖



DER BOSSBEZWINGER

Um einen Boss problemlos kleinzukriegen, müssen viele Fähigkeiten zusammenspielen. In Dungeons kommen Sie mit anderen Spezialisierungen schneller voran.

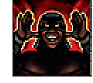
Feuerbombe **Rune: Feuergrube***	*Seelenernte* **Rune: Siphon**
1 *Heimsuchung* **Rune: Konsumierender Geist**	2 *Geistersperrfeuer* **Rune: Der Geist ist willig***
3 *Zombiehunde beschwören* **Rune: Blutsaugende Bestien**	4 *Fetisch Armee** **Rune: Unterwürfige Gefolgschaft***

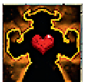
Geistige Einstimmung *Blutritual** *Geistergefäß**

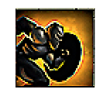
* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit halber aufgelistet.

DER IDEALE BEGLEITER

Gegen einen harten Bossgegner brauchen Sie den Schutz des Tank-Templers.


Eingreifen (Stufe 5): Lockt den Bossgegner vom Hexendoktor fort, wenn dieser 50 Prozent Leben oder weniger hat.


Loyalität (Stufe 10): Regeneriert regelmäßig Leben beim Templar und dem Hexendoktor selbst.


Angriff (Stufe 15): Greift den Gegner mit 200 Prozent Waffenschaden an und beschäftigt ihn dadurch länger.


Inspirieren (Stufe 20): Erhöht die Manaregeneration des Hexendoktors um zwei Punkte pro Sekunde.

Glaube versetzt Berge: Der Mönch

Von: Karsten Scholz

Als heiliger Krieger wandelt der Mönch göttliche Kraft in mächtige Angriffe, unterstützende Schutzmantras und rettende Heilfähigkeiten um.



Der Mönch bekämpft die Gegner mit seiner Geisteskraft. Eine Waffe mit hohem Schaden ist allerdings auch vorteilhaft.

Die Vorteile des Mönchs liegen auf der Hand. Sein Glaube ermöglicht es ihm, die Macht der Götter Ivgorods in Nahkampfangriffe zu kanalisieren und ganze Schlagsalven auf die Feinde niederregnen zu lassen. Dank seiner schnellen Reflexe ist er in der Lage, blitzschnell zwischen den Gegnern hin und her zu huschen, in ihre Flanke oder den ungeschützten Rücken zu gelangen, um dort tödliche Attacken loszulassen. Natürlich hilft ihm diese Beweglichkeit auch in der Verteidigung. Keine andere Klasse in **Diablo 3** kann derart geschickt feindlichen Schlägen ausweichen und so Schaden völlig vermeiden.

MEHR ALS NUR SCHADEN

Seine Stärke liegt aber nicht nur in der enormen Mobilität, gleichzeitig kann er auch die Bewegungen seiner Feinde gezielt einschränken. Ob sie verlangsamt, geblendet oder am Boden festgewurzelt werden sollen – für den Mönch kein Problem. Die Knoten in den Beinen Ihrer Widersacher helfen dabei auch Ihren Verbündeten, die leichteres Spiel mit den Gegnern haben. Zusätzlich nutzt Ihr Mönch Mantras, um sich und jeden Mitstreiter gezielt zu verstärken. Diese bieten mehr Schutz vor feindlichen Angriffen, eine erhöhte Lebensregeneration oder eine größere Anfälligkeit der Feinde für die Attacken Ihres Teams. Schließlich besitzt der Mönch auch noch eine Heilfähigkeit, mit der er sich und alle Kollegen in einem kleinen Radius heilt. In Kombination mit der passiven Fähigkeit *Licht im Dunkel* resultieren solche vom Mönch aktiv gewirkten Heilungen in einer Schadensstärkung jedes geheilten Ziels. Machen wir es kurz: Der Mönch liefert nicht nur enormen Schaden, sondern macht auch jeden Spieler in seiner Nähe zu einem besseren Kämpfer.

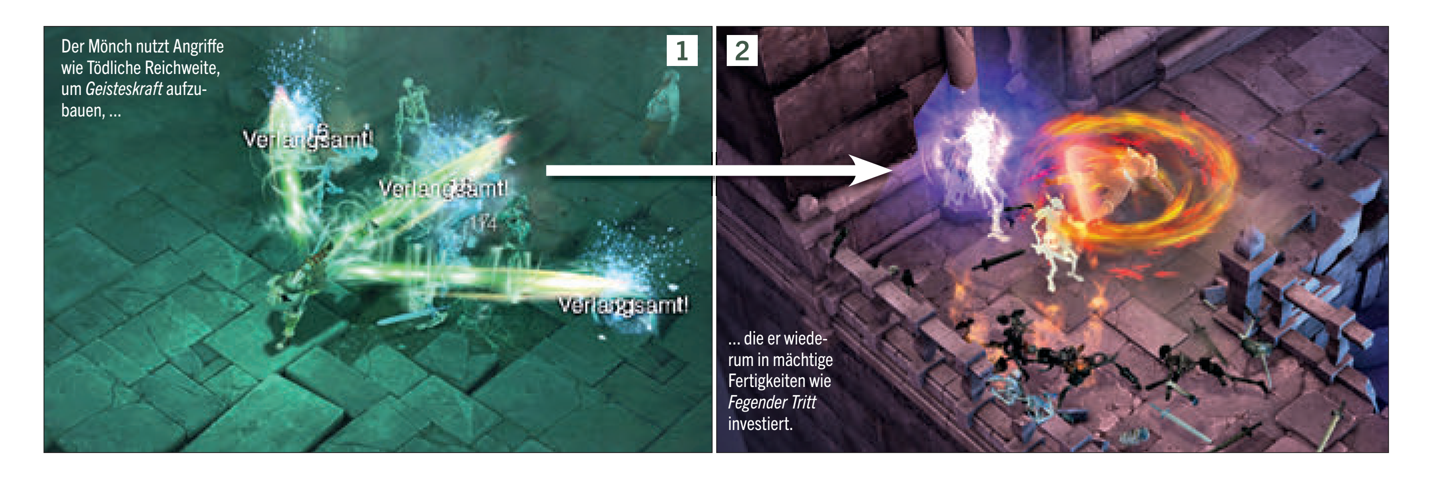
DER MÖNCH: EIN GESCHICKTER KÄMPFER

Das wichtigste primäre Attribut Ihres Helden ist ganz klar Geschicklichkeit. Dieser Wert

IHRE RESSOURCE: GEISTESKRAFT

Nur wenn Sie Ihre Geisteskraft geschickt einsetzen, werden Sie aus Ihrem Mönch das Maximum herausholen.

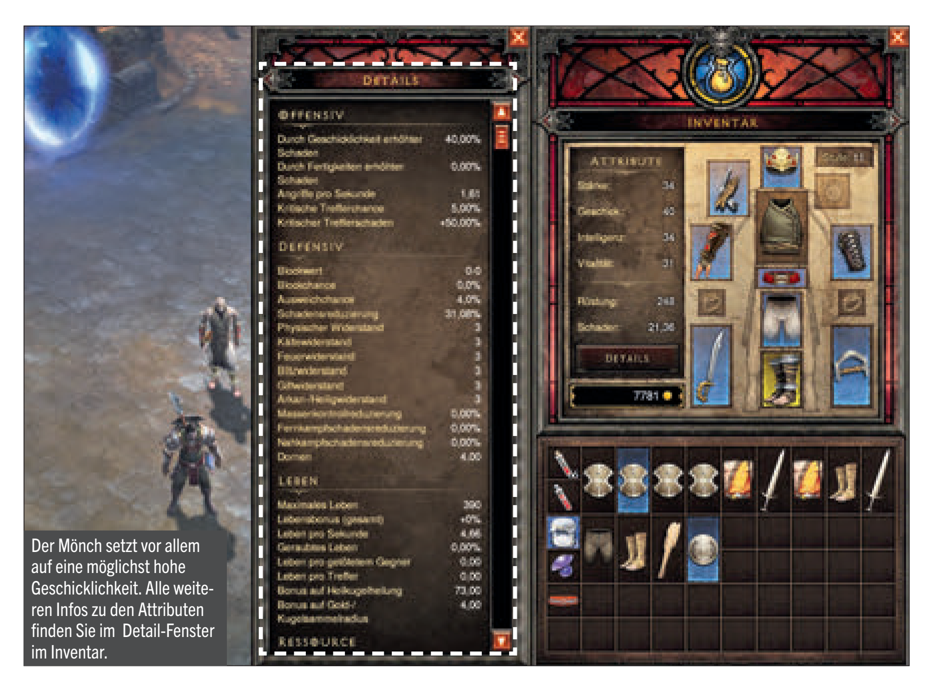
Im Kampf verbraucht der Mönch Geisteskraft, wenn er seine Angriffe und Unterstützungsmöglichkeiten nutzt. Seine primären Fertigkeiten gewähren ihm mit jedem Schlag einige Zähler der wichtigen Ressource, während alle anderen Fertigkeiten Geisteskraft verbrauchen. Sie müssen in den Gefechten also eine Balance schaffen zwischen den Geisteskraft erzeugenden und den Geisteskraft verbrauchenden Fähigkeiten des Mönchs. Mit bestimmten Runen oder passiven Fertigkeiten erhöhen Sie den erzeugten Geisteskraftwert oder senken alternativ die Kosten bestimmter Angriffe.



Der Mönch nutzt Angriffe wie Tödliche Reichweite, um *Geisteskraft* aufzubauen, ...

... die er wiederum in mächtige Fertigkeiten wie *Fegender Tritt* investiert.

erhöht nicht nur den Schadensaustoß des Charakters, sondern verbessert gleichzeitig auch die Ausweichchance Ihres heiligen Kämpfers. Von Stärke und Intelligenz lassen Sie dagegen besser die Finger. Stärkere Rüstung und Widerstandskraft sind zwar niemals verkehrt, doch fehlt Ihnen dafür die Verbesserung Ihrer offensiven Schlagkraft. Sammeln Sie zusätzlich Vitalitätspunkte an, um Ihren Lebensvorrat weiter zu erhöhen. Waffen wählen Sie vor allem aufgrund des „Schaden pro Sekunde"-Werts. Hier gilt: Je höher, desto besser. Ebenfalls wichtig sind die diversen sekundären Attribute, doch lassen sich diese nur schwer in eine wertende Reihenfolge bringen. Goldsammler schätzen eine Erhöhung des Goldfundbonus höher ein als Spieler, die schnell im Level aufsteigen möchten und daher Gegenstände mit Erfahrungs-Boni tragen. Je weiter Sie in die Welt von **Diablo 3** vordringen, desto wichtiger wird der durch Heilkugeln wiederhergestellte Lebensvorrat respektive die durch anderweitige Boni gewährten Lebenspunkte. Mehr Kälte- oder Feuerschaden für Ihre Waffen ist immer eine feine Sache, solange die Gegner nicht genau gegen diese Elementarschadensquellen immun sind. Sie sehen: In **Diablo 3** ist es enorm wichtig, dass Sie Ihrem Charakter gemäß seiner Bedürfnisse die richtigen Klamotten besorgen.



Der Mönch setzt vor allem auf eine möglichst hohe Geschicklichkeit. Alle weiteren Infos zu den Attributen finden Sie im Detail-Fenster im Inventar.



WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Der Mönch zieht mit diversen Nahkampf-Einhandwaffen wie Äxten, Dolchen oder Schwertern oder mit Stäben und Stangenwaffen in den Kampf. Selbst Schilde kann er tragen. Richtig wohl fühlt er sich aber nur mit zwei Faustwaffen oder einem Daibo. Außerdem schmückt er sein Haupt mit einem Kraftstein, damit er die Kraft seines Geistes fokussiert bündeln kann.

Die Fertigkeiten

Diablo 3 ist ein Spiel der Entscheidungen. Lieber *Donnerfäuste* oder *Lähmende Woge* als primären Angriff nutzen? Und welcher sekundäre Schlag ist der stärkste? Gleichzeitig verfügt jeder Angriff, jede defensive Fertigkeit, jedes Mantra über fünf unterschiedliche Runen, von denen Sie ebenfalls nur eine wählen dürfen. Jede Rune wirkt sich anders aus – gerade Anfängern raucht bei dieser Masse an Wahlmöglichkeiten der Kopf. Auf den folgenden zwei Seiten liefern wir Ihnen daher einen ersten Überblick über die wichtigsten Fertigkeiten Ihres Mönchs und deren Stärke beziehungsweise Verbesserungsmöglichkeiten.

PRIMÄRE FERTIGKEITEN

Vier primäre Angriffe warten auf Ihren Helden, die alle eines gemeinsam haben: Sie gewähren Ihnen bei einem erfolgreichem Angriff sechs Geisteskraftpunkte.

❖ ***Donnerfäuste*** steht von Beginn an zur Verfügung und bildet dank der hohen Schlaggeschwindigkeit eine gute Möglichkeit, um schnell Geisteskraft zu erzeugen. Mit jedem *Donnerfäuste*-Schlag teilen Sie 110 Prozent Ihres Waffenschadens als Blitzschaden aus. Es besteht zudem die Chance, dass Sie Ihr Ziel zurückstoßen.

❖ ***Tödliche Reichweite*** ersetzt ab Stufe 4 fürs Erste *Donnerfäuste*, da der Angriff gleich mehrere Ziele auf einen Schlag trifft und ebenfalls mit jedem Treffer 110 Prozent Waffenschaden austeilt.

❖ ***Lähmende Woge*** ist ab Stufe 11 eine gute Alternative für Ihren Mönch, um nicht nur mehrere Ziele auf einen Schlag zu treffen, sondern Ihre Opfer gleichzeitig auch zu schwächen. Die starke Attacke senkt die Bewegungs- sowie die Angriffsgeschwindigkeit Ihrer Pixelfeinde kurzzeitig.

❖ ***Weg der Hundert Fäuste*** erlernen Sie mit Stufe 15. Mit 140 Prozent Waffenschaden teilt dieser Angriff den meisten Grundschaden pro Schlag aus.

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

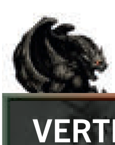
❖ ***Fegender Tritt*** erlernen Sie auf Stufe 2. Er kostet 30 Zähler Geisteskraft. Der Tritt teilt 200 Prozent Waffenschaden aus und stößt Gegner zurück.


Der Angriff *Gewitterfront* fügt Ihren Feinden nur wenig Schaden zu, wirbelt dafür durch ganze Gruppen von Gegnern.

❖ In ***Gewitterfront*** finden Sie weniger eine echte Schadensfähigkeit als eine Möglichkeit, Ihre Gegner aus dem Takt zu bringen. Während Sie den Angriff kanalisieren, schleudern Sie Ihre Opfer immer wieder zurück und verlangsamen gleichzeitig deren Bewegungstempo um 60 Prozent.

❖ ***Woge des Lichts*** liefert Ihnen ab Stufe 12 einen mächtigen Angriff, der zweimal 150 Prozent Waffenschaden als Heiligschaden austeilt, dafür mit 75 Geisteskraft aber auch ordentlich an Ihrem Ressourcenvorrat zehrt.

Gewöhnen Sie es sich an, die verschiedenen Fertigkeiten flexibel anzupassen, um in der richtigen Situation den optimalen Angriff parat zu haben. *Tödliche Reichweite* ist ab Stufe 3



VERTEIDIGUNGS-FERTIGKEITEN

Der Mönch verfügt nicht nur über offensive Kräfte, sondern auch über einige defensive Möglichkeiten, die seine Überlebenschancen spürbar steigern.

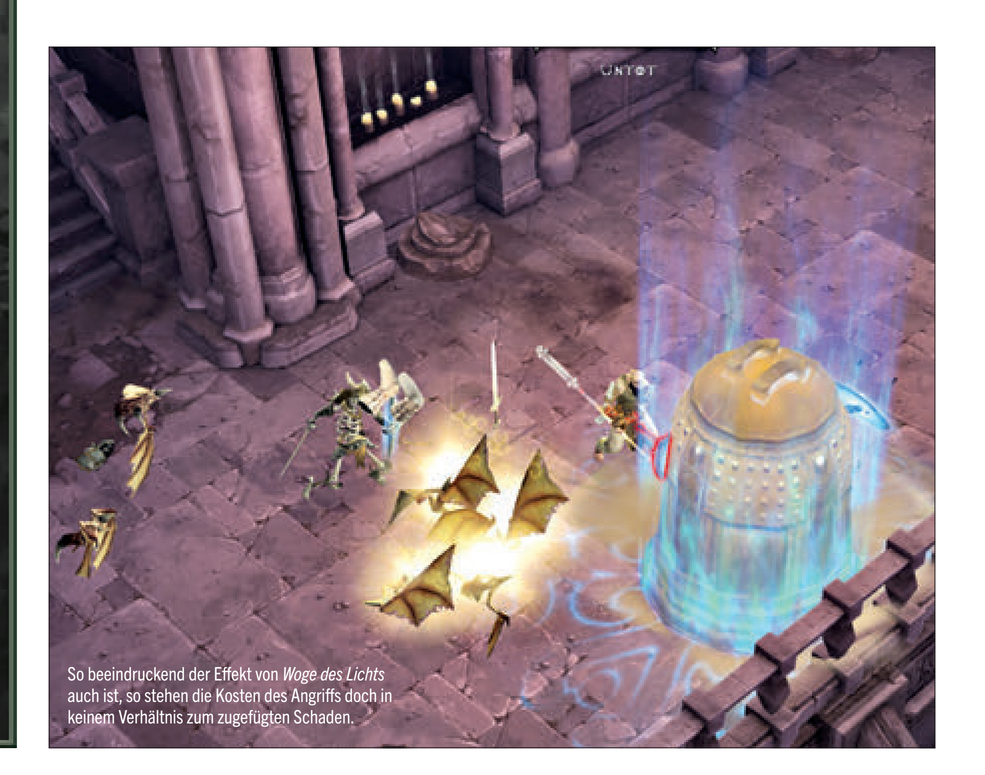


Lichtblitz blendet alle Gegner in Reichweite für drei Sekunden, mit der Rune Selbstreflexion (verfügbar ab Stufe 12) erhöhen Sie die Dauer um eine weitere Sekunde.



Odem des Himmels liefert Ihnen Ihre wichtige Heilmöglichkeit, mit der Sie sich und nahen Verbündeten Lebenspunkte wiederherstellen. In Kombination mit der Rune Kreis des Hohns (ab Stufe 14) verwandeln Sie den Odem zusätzlich in einen Angriff, der 80 Prozent Waffenschaden als Heiligschaden austeilt.

Sobald Sie mit Ihrem Gehilfen oder einer Gruppe unterwegs sind, ist *Odem des Himmels* die optimale Wahl für Ihren Helden.

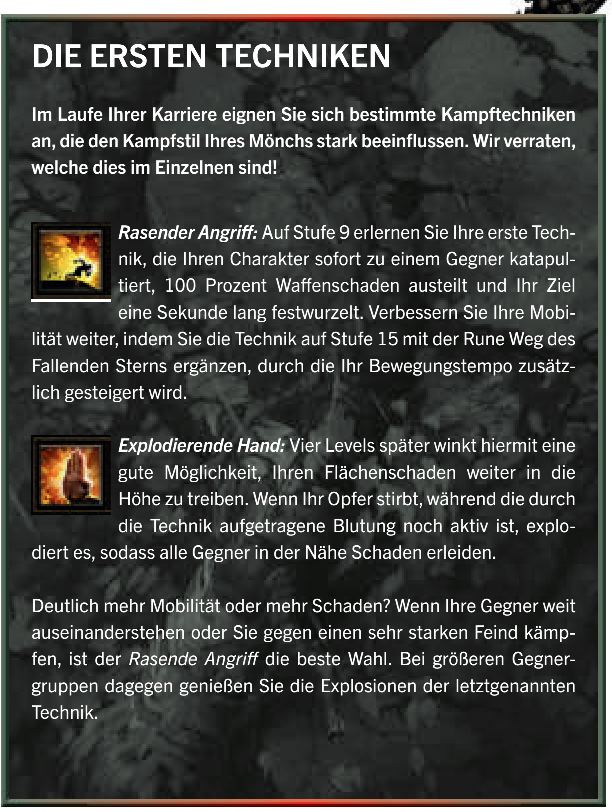


So beeindruckend der Effekt von *Woge des Lichts* auch ist, so stehen die Kosten des Angriffs doch in keinem Verhältnis zum zugefügten Schaden.



Während andere Klassen darauf warten, dass das Event endlich die Tore öffnet, porten wir uns via *Rasender Angriff* zu den ersten Skeletten, …

… und können mit *Lichtblitz* gleich eine große Gruppe von Gegnern für kurze Zeit aus dem Kampf nehmen.



DIE ERSTEN TECHNIKEN

Im Laufe Ihrer Karriere eignen Sie sich bestimmte Kampftechniken an, die den Kampfstil Ihres Mönchs stark beeinflussen. Wir verraten, welche dies im Einzelnen sind!

Rasender Angriff: Auf Stufe 9 erlernen Sie Ihre erste Technik, die Ihren Charakter sofort zu einem Gegner katapultiert, 100 Prozent Waffenschaden austeilt und Ihr Ziel eine Sekunde lang festwurzelt. Verbessern Sie Ihre Mobilität weiter, indem Sie die Technik auf Stufe 15 mit der Rune Weg des Fallenden Sterns ergänzen, durch die Ihr Bewegungstempo zusätzlich gesteigert wird.

Explodierende Hand: Vier Levels später winkt hiermit eine gute Möglichkeit, Ihren Flächenschaden weiter in die Höhe zu treiben. Wenn Ihr Opfer stirbt, während die durch die Technik aufgetragene Blutung noch aktiv ist, explodiert es, sodass alle Gegner in der Nähe Schaden erleiden.

Deutlich mehr Mobilität oder mehr Schaden? Wenn Ihre Gegner weit auseinanderstehen oder Sie gegen einen sehr starken Feind kämpfen, ist der *Rasende Angriff* die beste Wahl. Bei größeren Gegnergruppen dagegen genießen Sie die Explosionen der letztgenannten Technik.

stärker als *Donnerfäuste*, doch sobald Sie auf Stufe 6 die Rune Prismaschlag erhalten, zieht das Schadenspotenzial des Faustschlags dank der integrierten Schockwelle wieder an *Tödliche Reichweite* vorbei. Die Schwächung der Gegner via *Lähmende Woge* kommt wiederum nur bei stärkeren Widersachern zum Tragen, die einige Sekunden leben und durch ihren erzeugten Schaden eine Gefahr darstellen. Als sekundären Angriff empfehlen wir Ihnen in der Anfangsphase den *Fegenden Tritt*. Die Mischung aus recht geringen Kosten und ordentlichem Schaden weiß in fast jeder Situation zu begeistern. *Gewitterfront* bietet sich vor allem an, um sich aus großen Gegnermassen zu befreien. Und in *Woge des Lichts* finden Sie schließlich das perfekte Zerstörungswerkzeug, um kurzzeitig enormen Schaden auszuteilen.

DIE ERSTEN RUNEN

Auf den ersten Level-Stufen müssen Sie sich nur mit wenigen Runenverbesserungen auseinandersetzen. Die Rune Prismaschlag für Ihre *Donnerfäuste* haben wir bereits erwähnt. Wollen Sie Ihren Charakter etwas defensiver spielen, liefert Ihnen die Rune Blitzschnell eine passende Alternative, indem sie Ihre Ausweichchance um 16 Prozent erhöht. Gerade in der noch recht einfachen Anfangszeit empfehlen wir Ihnen erstgenannte Option, wenn Sie nicht gerade gegen einen einzelnen, sehr starken Gegner ins Gefecht ziehen. Wenn Sie im Kampf *Tödliche Reichweite* nutzen, verbessern Sie den Angriff ab Stufe 9 mit der Dreizack-Rune, die den Wirkungsbereich der letzten beiden Schlagfolgen vergrößert. So treffen Sie noch mehr Ziele mit jedem Streich. Sie erlernen zu Beginn Ihres Abenteuers aber nicht nur für Ihre primären Angriffe hilfreiche Runen. Auf Stufe 7 erweitern Sie Ihren *Fegenden Tritt* per Geierkrallentritt mit einer Feuerwalze, die zusätzlichen Schaden austeilt und getroffene Gegner zurückstößt. Die Rune Fegender Armadatritt erhöht wiederum ab Stufe 15 die Distanz des Rückstoßes des Tritts und senkt zudem die Bewegungsgeschwindigkeit Ihrer Opfer. Sind Sie mit einer Gruppe unterwegs, halten Sie sich und Ihren Kollegen so die Feinde vom Hals, während die Distanzkämpfer Ihres Teams in aller Ruhe ein Schadensfeuerwerk loslassen. Auf Solopfaden empfehlen wir dagegen eher den Geierkrallentritt. Wenn Sie auf *Gewitterfront* zurückgreifen, aktivieren Sie ab Stufe 11 die Nördliche Brise, wodurch Sie die Geisteskraftkosten des Angriffs geringfügig senken.

PASSIVE FERTIGKEITEN

Mit Stufe 10 aktivieren Sie Ihre erste passive Fertigkeit, mit der Sie die Fähigkeiten und Möglichkeiten Ihres Mönch weiter verbessern. Alle paar Stufen erweitern Sie Ihr Repertoire an passiven Skills.



Leichtfüßigkeit: Die Fertigkeit erhöht Ihre Laufgeschwindigkeit, was gerade zu Beginn Ihrer Abenteuer eine feine Sache ist. Mit steigendem Level bringen Ihnen andere passive Verbesserungen aber mehr Nutzen.



Entschlossenheit: Kämpfen Sie gegen sehr starke Gegner, bietet Ihnen die Fertigkeit eine sinnvolle Stärkung Ihrer Verteidigung. In der Anfangszeit ist die Schadensverringerung um 25 Prozent noch nicht notwendig.



Erhabene Seele: Mit Stufe 13 erwartet Sie die erste richtig interessante passive Fertigkeit. *Erhabene Seele* erhöht Ihre maximale Geisteskraft um 100 Zähler und verdoppelt damit fast Ihren Ressourcenvorrat. Mehr Geisteskraft wiederum bedeutet mehr Schaden durch Ihre Sekundärangriffe. Vor allem die teure *Woge des Lichts* lässt sich so öfter in den Kampf einstreuen.



Kampf gegen ein starkes Ziel


Kaum beschwört der Skelettkönig seine untote Gefolgschaft, lassen wir mehrere *Fegende Tritte* folgen.


Dank der Vielseitigkeit des Mönchs sind Bosse wie Fleischerschlund auf Normal keine allzu große Herausforderung.

Bereits in der Anfangszeit trifft Ihr Mönch auf starke Gegner wie den Skelettkönig, die ordentlich Schläge einstecken und gefährliche Attacken nutzen. Mächtige Flächenangriffe oder Massenkontrolleffekte wie *Lichtblitz* sind in solchen Kämpfen nur selten hilfreich. Orientieren Sie sich stattdessen an den hier gezeigten Tipps, um gegen solch starke Gegner bestmöglich zu bestehen.

DIE QUAL DER WAHL

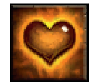
Da Sie *Weg der Hundert Fäuste* erst recht spät erlernen, empfehlen wir Ihnen für den ersten Besuch beim Skelettkönig *Donnerfäuste* in Kombination mit der Rune Donnerknall. Gerade in diesem Kampf werden Sie den zusätzlichen Schaden durch die Schockwelle und den integrierten Teleport zu schätzen wissen. In späteren Bosskämpfen wird die Rune Blitzschnell zur sinnvollen Alternative, da Sie dank ihr deutlich weniger Schaden einstecken. Der *Fegende Tritt*, verbessert durch die Rune Geierkrallentritt, liefert Ihnen als sekundärer Angriff den größten Schaden. Im Kampf gegen den Skelettkönig bietet es sich an, jederzeit mindestens 30 Punkte Geisteskraft beiseitezulegen, damit Sie den Tritt genau in dem Moment anbringen können, in dem der König seine Skelette beschwört. So erledigen Sie diese in Sekundenschnelle.

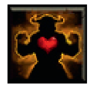
WEITERE VERBESSERUNGEN

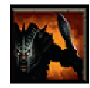
Nutzen Sie *Odem des Himmels*, wenn Ihr Leben zur Neige geht und nirgendwo Heilkugeln herumliegen. Oftmals nimmt auch Ihr Begleiter durch die Angriffe des Gegners Schaden. Warten Sie in dem Fall mit dem Einsatz vom Odem, bis Sie und Ihr Begleiter einige Lebenspunkte verloren haben, sodass sich der Einsatz der Heilung gleich doppelt lohnt. Dank Kreis des Hohns teilt *Odem des Himmels* zudem Schaden an allen nahen Feinden aus. *Rasender Angriff* wiederum bietet sich zum Beispiel sehr gut dafür an, den Teleport des Skelettkönigs zu kontern und ihm gleich wieder auf den Füßen zu stehen. Während Fokus-Fertigkeiten und Mantras Ihnen in der Anfangszeit noch nicht zur Verfügung stehen, entscheiden Sie sich zumindest für eine erste passive Verbesserung. Wir empfehlen *Erhabene Seele*, da Sie die zusätzliche Geisteskraft in mehr Angriffe investieren können.

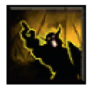
DER IDEALE BEGLEITER

In der Anfangszeit rufen Sie den Heil-Templer an Ihre Seite. Seine Zauber sind sehr nützlich.


Heilen (Stufe 5): Alle 30 Sekunden kann der Templer Ihnen oder sich selber Lebenspunkte wiederherstellen.


Treue (Stufe 10): Erhöht nicht nur die Lebensregeneration Ihres Charakters, sondern auch die des Templers.


Offensive (Stufe 15): Der Templer teilt mit einem Angriff 200 Prozent Waffenschaden aus.


Inspirieren (Stufe 20): Die letzte Templer-Fertigkeit erhöht Ihre Geisteskrafterzeugung um zwölf Prozent.



* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit halber aufgelistet.

Kampf gegen sehr viele Feinde

In der zweiten Spielweisen-Empfehlung dreht sich alles um den Kampf gegen Gegnerhorden. Mit der gezeigten Fertigkeiten-Zusammenstellung erledigen Sie auch große Gruppen im Sekundentakt.



Nutzen Sie die hier gezeigte Fertigkeiten-Zusammenstellung, um gegen solche Gegnerhorden zu bestehen.

DER BESTE FLÄCHENANGRIFF

Mit *Tödliche Reichweite, Lähmende Woge* und *Weg der Hundert Fäuste* besitzen Sie gleich drei primäre Flächenangriffe. *Tödliche Reichweite* trifft nur eine begrenzte Zahl an Gegnern und ist daher nur zweite Wahl. Der *Weg der Hundert Fäuste* teilt deutlich mehr Schaden aus, steht aber erst mit Stufe 15 zur Verfügung. Unsere Wahl fällt daher auf die *Lähmende Woge*, die Sie später mit der Rune Zerfetzen ergänzen, wodurch der Schaden über dem von *Weg der Hundert Fäuste* liegt. Gleichzeitig sorgt die Schadens- und Bewegungstempo-Verringerung der Ziele für mehr Kontrolle und größere Überlebenschancen. Einfacher fällt die Entscheidung bei Ihrem sekundären Angriff. Der *Fegende Tritt* liefert das größte Schadenspotenzial pro investierten Punkt Geisteskraft. *Woge des Lichts* wird erst im späteren Verlauf Ihrer Karriere eine sinnvolle Alternative.

SPRICH MIT DER HAND

In der Verteidigung setzen Sie auf die hilfreichen Heilungen von *Odem des Himmels*, zumal die Fertigkeit dank *Kreis des Hohns* mehrere Feinde gleichzeitig schädigt. Statt *Rasender Angriff* wechseln Sie auf die Technik der *Explodierenden Hand*, mit der Sie Ihren Flächenschaden weiter steigern. Achten Sie darauf, dass Sie den Blutungseffekt auf ein Ziel mit möglichst viel Gesundheit setzen. Der Explosionsschaden ist abhängig vom maximalen Leben des Opfers. Erst nachdem die Blutung gesetzt ist, lassen Sie primäre und sekundäre Schlagfolgen los, mit denen Sie Ihr Ziel zur Explosion bringen. Da Ihre Angriffe ordentlich an Ihrem Ressourcenvorrat zehren, wählen auch Sie als passive Fertigkeit *Erhabene Seele*. Dank der zusätzlichen Geisteskraftzähler können Sie sogar die teure *Woge des Lichts* mehrfach in den Kampf einstreuen. ❖



KAMPF GEGEN MEHRERE FEINDE

Ziehen Sie gegen große Gegnerhorden in den Kampf, hilft Ihnen folgende Fertigkeiten-Zusammenstellung am meisten.

Lähmende Woge **Rune: Zerfetzen***	*Fegender Tritt* **Rune: Geierkrallentritt**
1 *Odem des Himmels* **Rune: Kreis des Hohns**	2 *Explodierende Hand* **Rune: Das Fleisch ist schwach***
3 *Zyklonschlag* **Rune: Auge des Sturms***	4 *Mantra der Überzeugung** **Rune: Einschüchterung***

Erhabene Seele — *Komboschlag** — *Licht im Dunkel**

* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit halber aufgelistet.

DER IDEALE BEGLEITER

Erst einmal steht Ihnen nur der Templer zur Auswahl. Wählen Sie die folgenden Fertigkeiten:


Heilen (Stufe 5): Alle 30 Sekunden kann der Templer für Sie oder für sich selbst Lebenspunkte wiederherstellen.


Treue (Stufe 10): Erhöht die Lebenspunkte-Regeneration Ihres Charakters und die des Templers.


Ansturm (Stufe 15): Der *Ansturm* verursacht nicht nur Schaden, sondern wirft auch nahe Gegner um.


Wächter (Stufe 20): Wenn es Ihrem Mönch schlecht geht, kommt der Templer zur Hilfe, stößt nahe Feinde zurück und heilt Sie.



Wenn Sie einen Fernkämpfer spielen wollen, der mit Feuer- oder Eismagie angreift, ist der Zauberer die richtige Klasse für Sie.

Der Zauberer – Meister der Elemente

Von: Sebastian Glanzer

Der Zauberer benutzt Arkankraft und entzieht den Feinden mit verschiedenen Arten der Magie in Sekundenschnelle ihre Lebenspunkte.

Der Zauberer in **Diablo 3** ist die typische Glaskanone, wie man sie auch aus anderen Spielen kennt: viel Schaden durch mächtige Zauber, dafür wenig Defensive. Den Mangel an Rüstung gleicht der Zauberer durch seine Rüstungsfertigkeiten aus. Und sollte er doch mal in Bedrängnis geraten, ruft er einfach eine Hydra zu Hilfe oder verlangsamt die Zeit. Auf dieser und den nächsten fünf Seiten erklären wir Ihnen, welche Attacken des Zauberers richtig rocken und wie Sie sich spezialisieren, außerdem beantworten wir die wichtigen Fragen rund um die Klasse.

WIE LEVELT SICH DER ZAUBERER?

Obwohl der Zauberer im späteren Spielverlauf eine Menge Spaß macht – vor allem dank grafisch überragender Zauber –, die ersten Levels sind recht zäh, gerade wenn Sie keine gute Waffe besitzen. Der durch Ihre Waffe verursachte Schaden ist auf den ersten Stufen ausschlaggebend dafür, wie schnell Sie vo-

DIESE ATTRIBUTE BRAUCHEN SIE

1. Intelligenz 2. Vitalität

In **Diablo 3** gibt es eine ganze Menge sekundäre Werte, die primären Attribute dagegen sind überschaubar. Als Zauberer konzentrieren Sie sich komplett auf die Steigerung von Intelligenz und Vitalität. Jeder Punkt Vitalität gewährt Ihrem Zauberer zehn Lebenspunkte. Intelligenz erhöht Ihren Zauberschaden und ist somit Ihr mächtigster Wert, wenn Sie maximalen Schaden verursachen wollen. Außerdem erhalten Sie durch Intelligenz ein geringes Maß an Widerstand gegen feindliche Zauber. Stärke und Geschicklichkeit lassen Sie links liegen – diese Werte sind nur für Barbaren, Mönche und Dämonenjäger sinnvoll und bringen Ihrem Zauberer keinen Vorteil.

rankommen. Wenn Sie bis Stufe 10 immer noch mit einem Level-3-Stab durch die Dungeons ziehen, besuchen Sie unbedingt den Schmied oder einen Händler und besorgen Sie sich von ihm eine gute Waffe. Beim Schmied können Sie sich außerdem ausbilden lassen, um die Handwerksstufe zu steigern. Je mehr Gold Sie in die Ausbildung investieren, desto bessere Gegenstände können Sie erhalten. Die benötigten Materialien bekommen Sie durch die Wiederverwertung seltener Gegenstände. Investieren Sie jedoch nicht gleich zu Beginn Ihr ganzes Gold in die Lehre. Ab Stufe 2 der Schmiedausbildung muss Ihr Charakter zum Beispiel Level 15 und höher sein, damit Sie die Gegenstände überhaupt tragen können. Wenn Sie immer eine halbwegs für Ihren Level gute Waffe besitzen, metzeln Sie mit Ihren Flächenzaubern nur so die Gegnerhorden nieder und Ihr Zauberer kommt problemlos und schnell voran.

WELCHE WAFFEN BENUTZT DER ZAUBERER?

Die Waffengattung spielt auf den ersten Levels keine Rolle, entscheidend ist nur der Schaden des Gegenstandes. Ob brachiales Zweihandschwert oder der für Ihre Klasse typische Zauberstab – je höher der Waffenschaden, desto höher fällt der Schaden Ihrer Zauber aus. Ihre Waffe benutzen Sie nur, wenn Sie keine Arkankraft mehr besitzen und weiter die rechte Maustaste klicken. Selbst wenn Ihnen mal die Arkankraft ausgeht, haben Sie immer noch Ihre Kernzauber (siehe Seite 174), sodass Ihre angelegte Waffe eigentlich nie zum Einsatz kommt. Auf höheren Levels greifen Sie dann doch auf die typischen Waffen eines Zauberers zurück: Zauberstäbe und magische Kugeln für die Nebenhand gewähren Ihnen mehr Intelligenz, Arkankraft und viele weitere nützliche Attribute, die den verursachten Schaden Ihres Zauberers enorm steigern.

DIE ROLLE DES MAGIERS IM GRUPPENSPIEL

Beim Zusammenspiel mit anderen Charakteren sieht es ähnlich aus wie beim Solo-Leveln: Sie halten sich als Zauberer im Hintergrund, lassen Ihren Templer oder die Mitspieler in die Gegnermassen springen und bombardieren mit Ihren Fernkampfzaubern alles, was sich bewegt. Wenn Sie mit einem Fernkämpfer zusammen spielen, sind Sie dafür zuständig, Gegner mit *Frostnova* oder *Zeit verlangsamen* auf Abstand zu halten.

DIE RESSOURCE: ARKANKRAFT

Magische Geschosse sind nett, Meteore und Hydras hingegen sind unschlagbar – dafür benötigt der Zauberer jedoch seine Arkankraft.

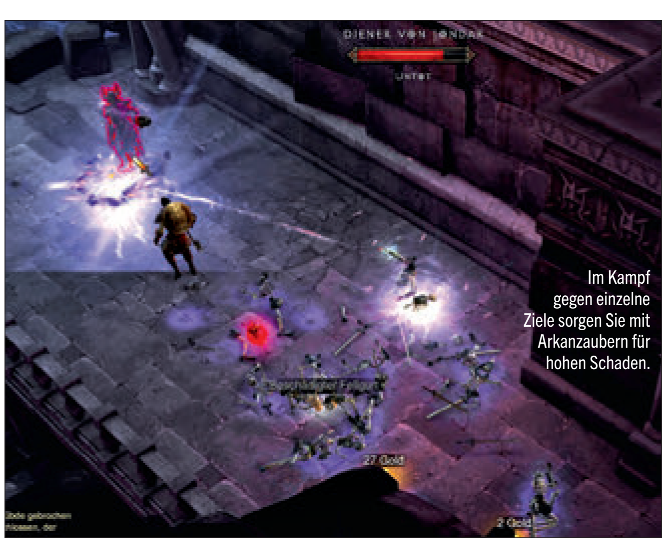


Wirken Sie Ihre sekundären Attacken nicht ununterbrochen, ... denn sonst geht Ihnen die Arkankraft zu schnell aus.

Der Zauberer ist kein besonnener Magier, der die Ressource Mana nutzt. Um mächtige Attacken zu wirken, greifen Zauberer auf Arkankraft zurück. Diese Art der Energie ermöglicht Ihnen den Einsatz mächtiger sekundärer Fertigkeiten wie *Druckwelle* oder *Arkane Kugel*. Am Beginn Ihrer Zauberer-Karriere besitzen Sie maximal 100 Punkte Arkankraft und regenerieren jede Sekunde zehn Punkte. Wer also mit *Arkanen Kugeln* um sich schleudert, steht schnell ohne Arkankraft da. Teilen Sie sich Ihre Arkankraft gut ein: Spätestens wenn Sie sich mit *Eisrüstung* oder einem anderen Zauber vorm virtuellen Ableben retten wollen und keine Arkankraft haben, werden Sie merken, wie wichtig es ist, immer etwas davon übrig zu haben. In den späteren Level-Bereichen ist es möglich, durch Gegenstände die maximale Menge und die Regeneration von Arkankraft zu erhöhen. Sammeln Sie so viel „+Arkankraft" und „+Arkankraftregeneration" wie möglich, damit Sie Ihre mächtigen Zauber noch öfter und schneller einsetzen können.



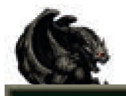
Nutzen Sie Ihre mächtigen Eiszauber, um mehrere Gegner gleichzeitig zu verlangsamen und ordentlich Schaden anzurichten.



Im Kampf gegen einzelne Ziele sorgen Sie mit Arkanzaubern für hohen Schaden.

Die Fertigkeiten

Die ersten Levels bieten Ihnen viel Abwechslung, denn fast mit jedem Level kommt eine neue Fähigkeit hinzu. Den Überblick zu behalten, fällt nicht leicht – und immerhin will man immer die effektivsten Fähigkeiten nutzen. Wir sagen Ihnen, welche Zauber sich lohnen und welche Sie links liegen lassen können.



WENN'S MAL ENG WIRD: SO "KITEN" SIE

Jeder Gegner will Ihrem Zauberer an die Gurgel. Komisch, dabei schleudern Sie ihnen doch nur ein paar Meteore ins Gesicht. Wenn Ihre Lebenspunkte zu schwinden drohen, hilft es nur, den Gegner hinter sich herzuziehen, also zu „kiten".

Elite- und Boss-Gegner rücken Ihrem Zauberer zu oft auf die Pelle. Eine Auseinandersetzung im Nahkampf endet meist mit dem Tod Ihres Charakters. Damit es gar nicht erst dazu kommt, bewegen Sie sich ständig von starken Gegnern weg und beschießen sie mit Ihren magischen Attacken. Da sich die meisten Feinde genauso schnell wie Ihr Zauberer und manchmal sogar schneller fortbewegen, müssen Sie auf Ihre Verlangsamungszauber zurückgreifen: Auf den ersten Levels nutzen Sie *Froststrahl* zu diesem Zweck. Mit *Frostnova* frieren Sie sogar mehrere Gegner auf einmal für einige Sekunden an Ort und Stelle fest. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, wieder einige Meter Abstand zu gewinnen.



Mithilfe von *Frostnova* erstarren selbst die stärksten Gegner an Ort und Stelle.

PRIMÄRE SKILLS

❖ ***Magisches Geschoss*** ist ihr allererster Zauber. Sie richten damit guten Schaden gegen Einzelziele an. Nutzen Sie die Attacke beim Leveln.

❖ ***Schockimpuls*** ist Ihr erster Flächenangriff. Bei der Aktivierung schießen Sie drei kleine Blitze ab. Ganz nett, aber die Reichweite ist sehr gering und Sie müssen dadurch fast in den Nahkampf, damit der Zauber trifft. Um viel Gruppenschaden anzurichten, nutzen Sie ab Level 11 *Spektralklinge.*

❖ Mit ***Spektralklinge*** richten Sie beträchtlichen Nahkampfschaden gegen mehrere Gegner an. Seien Sie auf der Hut und haben Sie gegen stärkere Gegner immer Skills wie *Diamanthaut* oder eine Sekundärfähigkeit parat, die Sie auf Entfernung wirken.

❖ ***Stromschlag*** bietet Ihnen einen weiteren Flächenschadeneffekt. Sie schießen einen Blitz auf den Gegner, der auf zwei weitere Ziele überspringen kann. Der Effekt zeigt jedoch wie *Schockimpuls* wenig Wirkung bei Ihren Gegnern. Setzen Sie lieber auf den *Froststrahl*.

SEKUNDÄRE SKILLS

❖ ***Froststrahl*** verlangsamt mehrere Gegner drei Sekunden lang um 30 Prozent und richtet beim Leveln den höchsten Flächenschaden an, kostet jedoch auch viel Arkankraft. Das Geniale an *Froststrahl*: Sie können sich drehen und so mehrere Gegner im 360-Grad-Radius gleichzeitig kaltmachen.

❖ ***Arkane Kugel*** ist ein sehr effektiver Angriff gegen einzelne Ziele und ideal für Bosskämpfe. Endlos *Arkane Kugeln* um sich zu schleudern geht jedoch leider nicht – der Zauber kostet 35 Punkte Arkankraft und kann anfangs nur vier Mal hintereinander eingesetzt werden.

❖ ***Arkanflut*** verschießt kleine Geschosse, die sich ihr Ziel selbst suchen und sogar Gegner treffen, die sich auf anderen Etagen befinden. Nutzen Sie diesen arkankraftschonenden Zauber.

DEFENSIVE SKILLS

❖ ***Frostnova***: Wenn es mal eng wird und Sie keinen Ausweg mehr haben, frieren Sie Gegner einfach mit *Frostnova* fest. Diese friert Gegner in Nahkampfreichweite für drei Sekunden ein.

❖ ***Diamanthaut*** schützt Sie gegen Feinde, indem sie nach Aktivierung 325 Schaden absorbiert. Da Sie auf Level 15 ungefähr 600 Lebenspunkte haben, ist das eine ganze Menge.

❖ ***Zeit verlangsamen*** ist eine noch viel bessere Defensivfähigkeit. Der Zauber erzeugt eine Blase, die acht Sekunden bestehen bleibt. Jeder Gegner, der die Blase betritt, wird um 20 Prozent verlangsamt und seine Angriffsgeschwindigkeit wird um 30 Prozent verringert. Zusätzlich werden alle Geschosse, die auf Sie zufliegen, um 90 (!) Prozent verlangsamt. Der



Die *Energiewirbel* richten ordentlich Schaden an und ziehen sogar Gegner und Gegenstände hinter sich her, wie es mit den Skeletten in unserem Beispiel geschieht.



Mit *Druckwelle* richten Sie nicht nur eine Menge Schaden an, sondern verlangsamen auch alle betroffenen Gegner.

Zauber schützt Sie somit perfekt gegen Fernkämpfer.

MACHTFÄHIGKEITEN

❖ Durch ***Druckwelle*** werden alle in der Nähe befindlichen Gegner um 60 Prozent verlangsamt und erleiden enormen Schaden. Die Attacke ist Ihr mächtigster Flächenschadenszauber, hat jedoch eine Abklingzeit von 15 Sekunden.

❖ ***Energiewirbel*** beschwört einen Tornado, der Gegnern auf seinem Weg Schaden zufügt. Der Tornado richtet mit 360 Prozent Waffenschaden großes Chaos an, lässt sich aber nicht steuern und ist daher in engen Dungeons eine gute Wahl.

DIE PASSIVEN SKILLS

❖ ***Machthungrig*** stellt beim Einsammeln einer Heilkugel zusätzlich 30 Punkte Arkankraft wieder her. Greifen Sie bei Kämpfen gegen Bosse und rare Gegner unbedingt zu diesem Zauber!

❖ ***Verschwimmen*** reduziert Ihren erlittenen Nahkampfschaden um 20 Prozent. Gerade wenn Sie mit *Spektralklinge* in den Nahkampf gehen, ist diese Fertigkeit ein absolutes Muss.

❖ ***Hervorrufung*** reduziert all Ihre Abklingzeiten um 15 Prozent. Somit verringern Sie beispielsweise den Cooldown (engl. für „Abklingzeit“) von *Druckwelle* um zwei Sekunden – klingt gut, aber gegen *Machthungrig* oder *Verschwimmen* kommt diese Fähigkeit nicht an.

DIE ERSTEN RUNEN

Verbessern Sie Ihre Zauber mit Runen, sobald Ihnen welche zur Verfügung stehen. Die beste Wahl bilden folgende Steinchen: Überladener Schlag gewährt Ihrem *Magischen Geschoss* zusätzliche 33 Prozent Arkanschaden. Die Rune Auslöschung erhöht den Schaden von *Arkane Kugel* auf 228 Prozent des Waffenschadens. Wuchtige Welle erhöht den Radius von *Druckwelle* und betäubt betroffene Gegner für zwei Sekunden. Die Rune Graupelsturm wandelt *Froststrahl* in einen wirbelnden Eissturm um, der allen Gegnern in der Nähe Ihres Zauberers 215 Prozent Schaden zufügt. Mit Kristallhülle erhöhen Sie den Absorptionswert von *Diamanthaut* um gut 300 Punkte.

DIE BESCHWÖRUNGSZAUBER

Ab Level 14 halten Sie als Zauberer immer einen Ihrer Rüstungszauber aktiv. Diese helfen Ihnen, gegen fiese Nahkämpfer länger durchzuhalten oder Schaden auf die Angreifer zu reflektieren.


Eisrüstung erlernen Sie mit Level 14. Der Effekt hält zwei Minuten und umgibt den Zauberer mit einer Eishülle. Diese fügt Nahkampfangreifern 80 Prozent Waffenschaden als Kälteschaden zu, wodurch sie zwei Sekunden lang verlangsamt sind.


Sturmrüstung erlernen Sie mit Stufe 17. Dieser Rüstungszauber hält ebenfalls zwei Minuten lang an und schleudert Angriffe auf alle Gegner zurück, die auf den Zauberer losgehen, wodurch die Feinde 70 Prozent Ihres Waffenschadens erleiden.

FERTIGKEITEN-VIELFALT

So funktioniert das Kampfsystem der Klassen in Diablo 3.

Kernzauber – oder auch primäre Fähigkeiten (im Engl. „Signature Spells“) – sind *Magisches Geschoss, Schockimpuls, Spektralklinge* und *Stromschlag*. Diese Angriffe sind nicht sonderlich stark, kosten dafür aber keine Arkankraft und können daher immer eingesetzt werden. Sekundäre, Macht- und Defensiv-Zauber dagegen lassen sich nur bei ausreichend verfügbarer Arkankraft anwenden.
Mit der linken Maustaste nutzen Sie Ihre primären Attacken. Wenn besonders viel Schaden erforderlich ist, aktivieren Sie Ihre sekundäre Fähigkeit. Mit anderen Skills belegen Sie die Tasten 1 bis 4 Ihrer Tastatur. Sie können immer nur eine Fähigkeit einer Kategorie aktiv haben, den Zauber jedoch jederzeit wechseln. Beim Tausch geht die neue Fertigkeit allerdings in die Abklingzeit und kann dementsprechend nicht sofort genutzt werden.

DIE BESTEN SEKUNDÄRWERTE

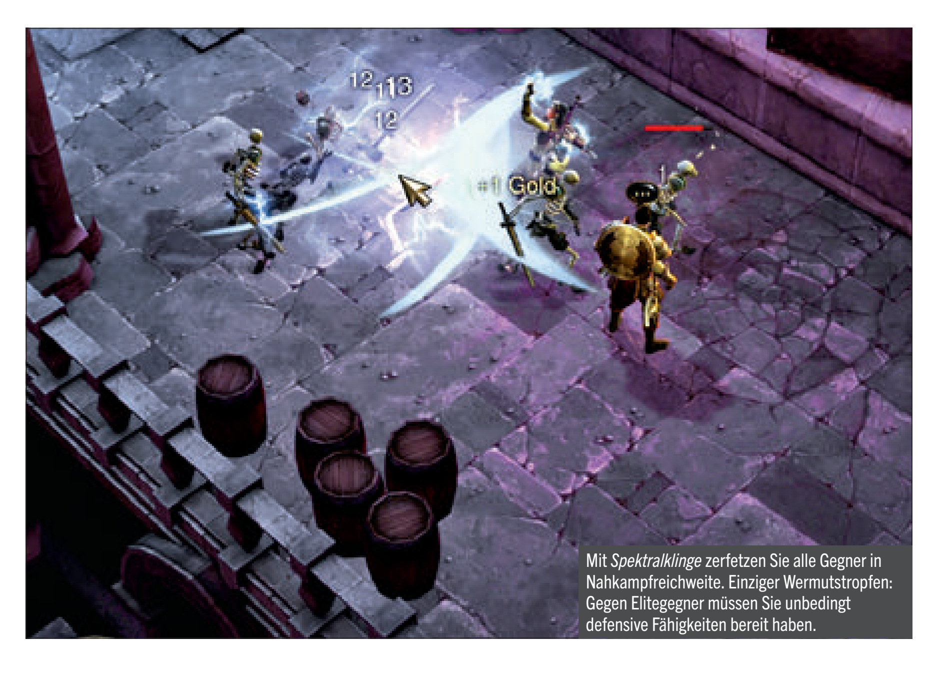
So behalten Sie den Überblick im Werte-Wirrwarr:

1. Arkankraft
2. Arkankraftregeneration
3. Magiefinden
4. Goldfundbonus/Heilkugelheilung

Welche primären Attribute Ihr Zauberer braucht, liegt quasi auf der Hand. Intelligenz und Vitalität sind, wie bereits erwähnt, Ihre erste Wahl. Welches die besten Sekundärwerte sind, ist jedoch nicht so eindeutig. Als Zauberer setzen Sie auf Ausrüstung, die besonders viel „+Arkankraft“ und/oder „+Arkanregeneration pro Sekunde“ hat. Danach setzen Sie in erster Linie auf „Magiefinden“. Haben Sie erst einmal genug von den genannten Werten angesammelt, können Sie Ihre Attacken schneller und öfter wirken und erhöhen die Chance, dass Gegner gute Gegenstände für Sie fallen lassen. Damit auch die Kasse stimmt und Sie sich besser hochheilen können, setzen Sie außerdem auf Gegenstände mit Goldfundbonus und „Heilkugelheilung“. Nahkampf- und Fernkampf-Schadensreduzierung sowie Lebensentzug sind ebenfalls gute sekundäre Werte, finden sich jedoch meist nur auf Gegenständen für den Barbaren und den Dämonenjäger.

Der Nahkampf-Zauberer

Ein Zauberer im Nahkampf? Klingt erst einmal total absurd, da der magisch begabte Geselle deutlich weniger Rüstung und Selbstheilung als beispielsweise der Barbar besitzt. Jedoch verfügt der Zauberer mit *Spektralklinge* über eine ausgesprochen starke Nahkampf-Fertigkeit und die fehlende Rüstung ist mit ein paar Kniffen in der Fähigkeitenwahl kaum spürbar. An dieser Stelle zeigen wir Ihnen die ideale Spezialisierung für Zauberer, die den Nahkampf nicht scheuen. Unsere Erklärungen basieren auf den Fähigkeiten und Runen Ihres Charakters auf Level 15.


Mit *Spektralklinge* zerfetzen Sie alle Gegner in Nahkampfreichweite. Einziger Wermutstropfen: Gegen Elitegegner müssen Sie unbedingt defensive Fähigkeiten bereit haben.

DIESE FERTIGKEITEN BRAUCHT IHR HELD

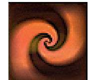
Als Kernzauber nehmen Sie, wie bereits angesprochen, die *Spektralklinge* und als Sekundärfähigkeit *Froststrahl* inklusive der Rune Graupelsturm. *Diamanthaut* nutzen Sie, um einen Großteil des auf Ihren Charakter zukommenden Schadens zu absorbieren und somit länger im Nahkampf auszuhalten. Als Machtfähigkeiten stehen Ihnen *Druckwelle* und *Energiewirbel* zur Auswahl. Für welche der beiden Attacken Sie sich entscheiden, ist Geschmackssache. *Energiewirbel* hat Vorteile in engen Dungeons, da die Tornados das Ziel dort kaum verfehlen; auf offenem Feld sind die umherirrenden Wirbel jedoch manchmal nutzlos. Um Ihre Defensive noch weiter auszubauen, wählen Sie als Rüstungszauber ganz klar *Eisrüstung*. Mit dieser Fertigkeit schleudern Sie einen Teil der Nahkampfangriffe gegen Sie zurück und verlangsamen Gegner, falls diese vorhaben zu fliehen. Wenn Sie eine gute Einhandwaffe oder einen Zauberstab besitzen, ist es auf den ersten Levels sinnvoll, sich mit einem Schild statt einer Zauberkugel auszurüsten. Der Schild bringt zusätzliche Rüstung mit und Sie können Angriffe blocken. Tolle Boni befinden sich in den ersten Levels ohnehin nicht auf den Zauberkugeln.

SO SPIELEN SIE DEN NAHKAMPF-ZAUBERER

Mit *Spektralklinge* schnetzeln Sie sich nur so durch ganze Horden von Gegnern. Zugegeben, ab und zu können die Lebenspunkte Ihres Charakters etwas knapp werden und Sie müssen als Nahkampf-Zauberer auch öfter mal zum Heiltrank greifen als Ihre Fernkampfkollegen. Dafür töten Sie Monster viel schneller und effektiver – und immerhin ist der rasche Levelanstieg eines Ihrer Ziele in **Diablo 3**. Wer vorher nur mit Fernkampfattacken agiert hat, muss sich zunächst etwas umstellen, denn Sie müssen zu jedem Gegner hinlaufen, um ihm eins auf die Mütze zu geben.

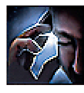
DER IDEALE BEGLEITER

Da Sie in den Nahkampf gehen, hilft Ihnen die Fernkampf-Zauberin am meisten.


Desorientieren (Stufe 15): Verwirrt eine Gruppe von Gegnern und macht diese handlungsunfähig.


Machterfüllte Rüstung (Stufe 20): Erhöht Ihren Rüstungswert und den Ihres Begleiters um fünf Prozent.


Kräftiger Stoß (Stufe 25): Ein starker Flächenzauber, der 200 Prozent Waffenschaden anrichtet.


Konzentrierter Geist (Stufe 30): Erhöht die Angriffsgeschwindigkeit aller Verbündeten um fünf Prozent.



* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit wegen aufgelistet.

Der Zauberer gegen Bosse

Der Zauberer besitzt ein großes Repertoire an Flächenzaubern, jedoch helfen ihm diese wenig, wenn auf einmal ein Bossgegner vor ihm steht. Die Flächenattacken verursachen zwar auch Schaden, jedoch zerstreuen sie sich schnell (wie zum Beispiel *Schockimpuls*) und richten am Ende nur einen Teil oder sogar überhaupt keinen Schaden an. Gegen Bosse und besonders schwere Gegner sind Einzelziel-Zauber sehr viel effektiver. Daher zeigen wir Ihnen an dieser Stelle eine weitere Spielweise, die den Kampf gegen starke Gegner erleichtert.

BRAUCHT IHR HELD

Als Sekundärfähigkeit wählen Sie *Arkane Kugel*. Dies ist ihr Hauptzauber, der ordentlich Schaden gegen Einzelziele verursacht. Da *Arkane Kugel* jedoch viel Arkankraft verbraucht, wählen Sie als Primärfähigkeit *Magisches Geschoss* mit der Rune Überladener Schlag. Defensiv setzen Sie auf *Frostnova* und *Druckwelle*. *Frostnova* gibt Ihnen im Kampf gegen schwere Gegner einiges an Zeit, um die nötige Reichweite zu gewinnen oder die Abklingzeit Ihres Heiltranks zu überbrücken. *Druckwelle* gibt Ihnen ebenfalls Zeit, vom Gegner wegzulaufen. Der Zauber sorgt in Verbindung mit *Wuchtige Welle* dafür, dass Gegner für zwei Sekunden betäubt werden. Einen weiteren Verlangsamungseffekt verschaffen Sie sich durch *Eisrüstung*.



Während Sie den Boss mit Arkanzaubern bombardieren, bindet der Templer die restlichen Gegner an sich und verringert somit den Schaden, der auf Sie zukommt.

SO SPIELEN SIE GEGEN STARKE GEGNER

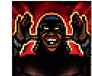
Gegen besonders schwer zu erledigende Dämonen, die gut austeilen und dummerweise auch noch viele Lebenspunkte besitzen, müssen Sie zur "Kite"-Taktik greifen, die wir auf der vorhergegangenen Doppelseite erklärt haben. Während Sie den Gegner durch die Gegend ziehen, nutzen Sie jeden günstigen Moment, um Ihrem Gegner drei bis vier *Arkane Kugeln* vor den Latz zu knallen. Die Zeitspanne, in der Sie Schaden verursachen, ist meist kurz, deshalb setzen Sie auf die stärksten Einzelziel-Zauber. Da die meisten der zähen Jungs in **Diablo 3** beim Verlust von Lebenspunkten Heilkugeln fallen lassen, nutzen Sie *Machthungrig*, um Ihre kurzen Schadensphasen noch besser auszunutzen. ❖



* Diese Fertigkeiten und Runen bekommen Sie erst im späteren Spielverlauf, wir haben sie aber der Vollständigkeit wegen aufgelistet.

DER IDEALE BEGLEITER

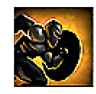
Gegen Bosse nutzen Sie den Tank-Templer, damit dieser unliebsame Dämonen an sich bindet.



Einschreiten (Stufe 5): Der Templer verspottet die Gegner und bindet sie somit an sich.



Treue (Stufe 10): Diese Fertigkeit regeneriert bei Ihnen und Ihrem Begleiter Leben über Zeit.



Ansturm (Stufe 15): Der Templer stürmt auf einen Feind zu und betäubt alle Gegner in dessen Nähe.



Inspirieren (Stufe 20): Durch diesen Zauber erhöht sich die Ressourcenerzeugung für alle Verbündeten.

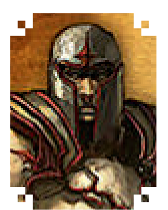
Ihre Begleiter in Diablo 3

Von: Astrid Schmidt

Mit drei unterschiedliche Gefährten haben Sie die Qual der Wahl. Mit unseren Tipps ziehen Sie mit der optimalen Begleitung in die Schlacht!

In **Diablo 3** werden Sie einigen Gefährten begegnen. Jeder von ihnen verfügt dabei über verschiedene Fähigkeiten und unterstützt Sie und Ihre Spielausrichtung auf seine Art und Weise. Trotzdem ist nicht jede Fertigkeiten-Kombination des Begleiters für alle Klassen gleichermaßen sinnvoll.

❖ DER TEMPLER ❖

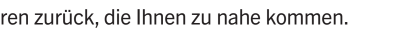


Kormac ist der erste Begleiter, der Ihnen über den Weg läuft. Der Templer glänzt durch seine Vielfältigkeit und macht an der Seite einer jeden Klasse eine gute Figur. Mit einer defensiven Ausrichtung verspottet er feindliche Kreaturen und lenkt somit die Bedrohung auf sich, während Sie dem Gegner in den Rücken fallen oder aus sicherer Entfernung zuschlagen. Wenn Sie Kormac hingegen auf Erholung spezialisieren, wird er Sie mit Heilungen versorgen und die Regenerationsrate Ihrer Lebenspunkte erhöhen. Doch egal, für welche Ausrichtung Sie sich entscheiden, Kormac ist auch immer ein ausgezeichneter Nahkämpfer, der seinen Feinden große Wunden zufügt. Der Templer entspricht somit am ehesten der aus **World of Warcraft** bekannten Klasse des Paladins.

DER HEILENDE TEMPLER

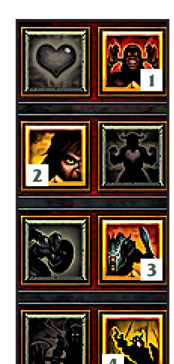
Geeignet für: Barbar, Dämonenjäger, Mönch, Hexendoktor, Zauberer

Dank fünf Talentpunkten lässt sich Kormac zu einem ausgezeichneten Heiler ausrüsten, der Sie im Kampf unterstützt, indem er Sie am Leben hält. Damit der Templer Sie künftig mit Lebenspunkten versorgt, aktivieren Sie die Fertigkeit *Heilen* (1). Dadurch werden Sie von Kormac alle 30 Sekunden um bis zu 4.651 Lebenspunkte geheilt, wenn Ihre Gesundheit unter den feindlichen Attacken leidet. Auch in der nächsten Fertigkeitenebene wird Ihnen die Wahl leicht gemacht: Aktivieren Sie *Treue*, um die Regenerationsrate Ihrer Gesundheitspunkte zu erhöhen (2). Etwas kniffliger wird es, wenn der Templer Stufe 15 erreicht. *Ansturm* (3) betäubt alle Feinde für zwei Sekunden und verursacht zudem 50 Prozent Waffenschaden, *Offensive* (4) hingegen verursacht massiven Schaden und ist dank kurzer Abklingzeit auch schneller wieder verfügbar. Wir empfehlen *Ansturm*, denn das verschafft Ihnen eine kleine Verschnaufpause. Der letzte Punkt wandert in die Fertigkeit *Wächter* (5). Dadurch erhält der Templer eine weitere Heilfähigkeit, zudem stößt er feindliche Kreaturen zurück, die Ihnen zu nahe kommen.

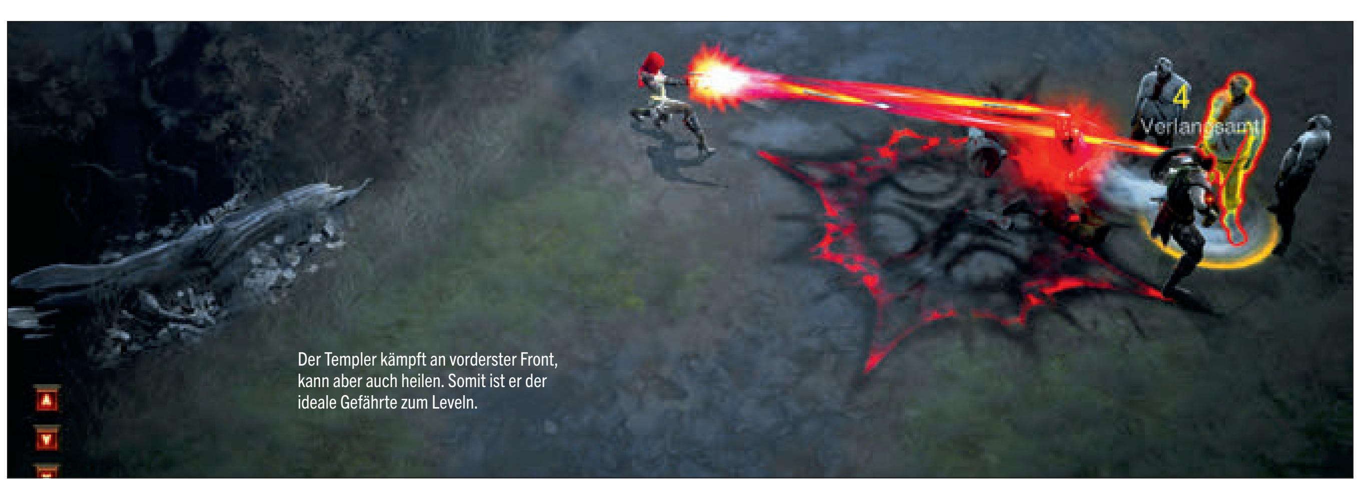


DER NAHKAMPF- UND TANK-TEMPLER

Geeignet für: Dämonenjäger, Mönch, Hexendoktor, Zauberer



Kormac steht Ihnen auch als Tank- und Nahkämpfer zur Seite, wenn Sie ihn entsprechend spezialisieren. Er steckt zwar nicht so viel Prügel weg wie der Barbar, macht aber trotzdem eine passable Figur. Benutzen Sie den ersten Fertigkeitenpunkt, um *Einschreiten* (1) zu aktivieren. Wenn Ihre Lebenspunkte unter 50 Prozent fallen, zieht Kormac die Aufmerksamkeit der Feinde für die nächsten drei Sekunden auf sich. In Kombination mit *Einschüchtern* (2) ist das ideal, denn die Fertigkeit sorgt dafür, dass sich das Bewegungstempo aller Feinde um 60 Prozent reduziert, wenn sie Kormac attackieren. So bleibt Ihnen genügend Zeit, sich in sichere Entfernung zu begeben. Auch für die Kampf-Spezialisierung ist die Fertigkeitenwahl auf Stufe 15 nicht leicht. Wir empfehlen Ihnen *Offensive* (3), um den Gesundheitsbalken



Der Templer kämpft an vorderster Front, kann aber auch heilen. Somit ist er der ideale Gefährte zum Leveln.

des Gegners kräftig zu dezimieren. Der letzte Punkt wandert in *Inspirieren* (4), das dafür sorgt, dass Ihre klassenabhängigen Ressourcen schneller regeneriert werden.

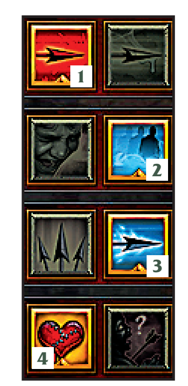
❖ DER SCHUFT ❖



Im weiteren Spielverlauf werden Sie Lyndon kennenlernen – einen verschlagenen Schuft, der mit allerlei Tricks und List kämpft und am meisten dem Jäger in **World of Warcraft** ähnelt. Lyndon ist ein typischer Fernkämpfer, der seinen Feinden mit vergifteten Pfeilen und explosiven Geschossen das Leben aushaucht. Zudem kann er, sollte er doch einmal in Bedrängnis geraten, seine Gegner blenden oder sich per Verschwinden aus dem Staub machen, indem er sich in eine Wolke aus Rauch hüllt und dabei einige Selbstheilungen auf sich wirkt. Er verhilft seinen Verbündeten zusätzlich zu einer gesteigerten kritischen Trefferchance oder erhöhtem Schaden.

DER SCHUFT ALS MEISTER DER VERLANGSAMUNG

Geeignet für: Fernkämpfer wie Dämonenjäger, Hexendoktor, Zauberer



Lyndon ist ein Fernkämpfer, der weder über Heil- noch Tankfertigkeiten verfügt. Daher ist seine Spezialisierung umso mehr davon abhängig, welche Rolle Sie selbst in **Diablo 3** einnehmen. Als Fernkämpfer müssen Sie unbedingt verhindern, dass Ihnen feindliche Kreaturen auf die Pelle rücken. Daher wählen Sie zuallererst *Verkrüppelnder Schuss* (1), wodurch das Bewegungstempo eines Gegners um 60 Prozent reduziert wird. Erreicht Lyndon Stufe 15, aktivieren Sie *Verschwinden* (2). Ist der Schuft verletzt, wird er für fünf Sekunden unsichtbar und heilt sich in der Zwischenzeit um bis zu 15.505 Lebenspunkte. Eines ist klar: Je länger der Begleiter lebt, desto nützlicher ist er auch für Sie! Auf Stufe 20 wählen Sie *Kraftschuss* (3) aus. Dabei handelt es sich um eine angriffsstarke Explosion, die Gegner zudem mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent betäubt. Zuletzt schalten Sie *Anatomie* (4) frei, wodurch Lyndons und auch Ihre kritische Trefferchance dauerhaft um drei Prozent erhöht wird.

DER SCHUFT ALS STARKER SCHADENSAUSTEILER

Geeignet für: Nahkämpfer wie Barbar, Mönch



Auch Nahkämpfer freuen sich darüber, den Schuft als Begleiter an Ihrer Seite zu haben. Lyndon kämpft aus sicherer Entfernung, zieht den feindlichen Bestien jede Menge Lebenspunkte vom Konto ab und unterstützt Sie so maßgeblich im Kampf. Da Barbaren einige Prügel wegstecken und Mönche sich selbst heilen können, spezialisieren Sie Ihren Gefährten auf maximalen Schadensausstoß. Der erste Punkt wandert daher in *Giftbolzen* (1). Die Fertigkeit erzeugt sofortigen Schaden und hinterlässt einen Gifteffekt auf dem Ziel, der den Feind über weitere drei Sekunden schwächt. Erreicht Lyndon Stufe 15, statten Sie ihn mit *Skrupellosigkeit* (2) aus. Dadurch blendet er alle Gegner, die sich vor ihm befinden – und in der Zwischenzeit stecken Sie selbst keinen Schaden ein und können mächtig austeilen. Die letzten beiden Punkte wandern in *Kraftschuss* (3) und *Anatomie* (4), denn erst nach dem Release des Spiels wird sich zeigen, wie mächtig *Hysterie* (5) sich tatsächlich auf den ausgeteilten Schaden auswirkt.

❖ DIE ZAUBERIN ❖

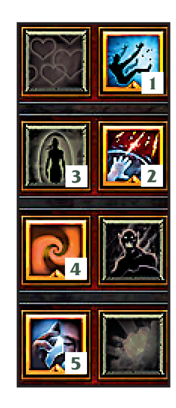


Eirena ist eine Mischung aus Hexenmeisterin, Magierin und Priesterin und lässt sich somit nur schwer einer bekannten Klasse aus **World of Warcraft** zuordnen. Die Zauberin verfügt über allerlei schwächende Magiezauber, die Ihre Gegner verwirren, desorientieren oder jeglichen Willen verlieren lassen. Zusätzlich unterstützt sie ihre Verbündeten mit Kraftschilden oder schleudert mächtige arkane Explosionen ins feindliche Lager.

DIE UNTERSTÜTZENDE ZAUBERIN

Geeignet für: Fernkämpfer wie Dämonenjäger, Hexendoktor, Zauberer

In der Beta-Phase von **Diablo 3** sind wir Eirena leider noch nicht begegnet. Ihre verfügbaren Fertigkeiten lassen aber darauf schließen, dass sie eine ideale Gefährtin für zukünftige Schlachtfelder und PvP-Gemetzel ist. Fernab von dieser These stellen wir Ihnen aber an dieser Stelle eine Fertigkeitenverteilung vor, die auch im PvE-Spiel sinnvoll ist, wenn Sie selbst eine Fernkämpfer-Klasse spielen. Zuerst aktivieren Sie *Desorientieren* (1), wodurch Ihre Feinde kurzzeitig die Orientierung verlieren. Im nächsten Schritt benutzen Sie *Geschosse reflektieren* (2), das Sie mit einem schützenden Schild umhüllt und eintreffende Geschosse reflektiert. *Machterfüllte Rüstung* (3) ist an dieser Stelle keine gute Wahl, da der Verlangsamungseffekt nur dann greift, wenn der Gegner Sie attackiert – und das wollen Sie als Fernkämpfer schließlich vermeiden! Zuletzt aktivieren Sie *Kräftiger Stoß* (4), wodurch Eirena arkanen Schaden verursacht und nahende Feinde zudem zurückstößt, sowie *Konzentrierter Geist* (5), was Ihr Angriffstempo dauerhaft um drei Prozent erhöht.



DIE SCHADENSVERSTÄRKENDE ZAUBERIN

Geeignet für: Nahkämpfer wie Barbar, Mönch



Im Unterschied zu den anderen Begleitern aktivieren Sie Eirenas Fertigkeiten auf Stufe 15, 20, 25 und 30. Das ist ein Zeichen dafür, dass die Zauberin Ihnen erst später im Spiel begegnen wird. Als Nahkämpfer spezialisieren Sie die Gefährtin so, dass Ihr eigener verursachter Schaden erhöht und die Spielweise optimiert wird. Daher aktivieren Sie zuallererst *Betören* (1). Die Fertigkeit bewirkt, dass Eirena den Willen eines Feindes übernimmt, sodass er für einige Sekunden auf Ihrer Seite steht und für Sie kämpft. Auf Stufe 20 benutzen Sie *Machterfüllte Rüstung* (2), wodurch Ihre Rüstung um 15 Prozent gestärkt und sich das Bewegungstempo aller Angreifer für drei Sekunden um 30 Prozent reduziert wird. Als Nächstes schalten Sie auf Stufe 25 *Erosion* frei (3). Die Fertigkeit verursacht nicht nur Schaden, sondern sorgt auch dafür, dass der gesamte Schaden aller Attacken für kurze Zeit um 15 Prozent erhöht ist. Zuletzt setzen Sie *Konzentrierter Geist* (4) frei, um Ihre Angriffsgeschwindigkeit um drei Prozent zu erhöhen. ❖

ALPHA PROTOCOL

Grundlagen-Tipps und Spielmechanik

Von: Patrick Schmid/Micha Kohl/ Christian Walter

Mit unseren hilfreichen Tipps fällt Ihnen das aufregende Agentenleben leichter.

Lautloses Anpirschen und harte Schussgefechte gehören zum Agentenalltag in **Alpha Protocol**. Damit Sie mit dem Helden Mike erfolgreich durch alle Missionen schleichen und ballern können, haben wir wichtige Tipps für Sie zusammengestellt.

DIE QUAL DER WAHL

Zu Beginn müssen Sie sich für eine der vielen Vorgehensweisen entscheiden. Wenn Sie einen erhöhten Schwierigkeitsgrad wünschen, wählen Sie die Klasse „Rekrut", denn mit dieser beginnt Ihre Agenten-Karriere ohne jegliche Fähigkeiten und Fertigkeitspunkte. „Veteran" können Sie erst werden, wenn Sie den harten Weg des „Rekruten" gegangen sind. Entscheiden Sie sich für die Klassen „Soldat", „Technikspezialist" oder „Agent im Einsatz", beginnen Sie zwar auch ohne Fertigkeitspunkte, dafür erhalten Sie aber bereits einen klassenspezifischen Grundstock an Fähigkeiten. Völlig freie Wahl haben Sie dagegen, wenn Sie sich für die Klasse „Söldner" entscheiden. Sie erhalten dann 31 Fertigkeitspunkte, mit denen Sie beliebige Fähigkeiten ausbilden können.

EQUIPMENT & GADGETS

Die Ausrüstung ist das A und O in **Alpha Protocol**. Es lohnt sich, sein Geld in eine verbesserte Panzerung und Waffen zu investieren. Aber auch die Gadgets sind nicht zu unterschätzen. Wir empfanden besonders die EMP-Ladungen als extrem nützlich, mit diesen lässt sich eine Hack-Aktion oder eine Überbrückung erfolgreich abschließen, ohne das entsprechende Minigame absolvieren zu müssen. Das kann Ihnen in bestimmten Situationen einen entscheidenden Vorteil verschaffen: Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich bereits unter Beschuss von einer ganzen Horde Gegner, in deren Raum sich eine hackbare Selbstschussanlage befindet. Da macht es einen deutlichen Unterschied, ob Sie das Minigame spielen müssen oder einfach nur per Tastendruck eine EMP-Ladung anbringen und anschließend aus der Deckung heraus zusehen, wie die Anlage Ihre Gegner erledigt. Achten Sie darauf, immer ausreichend Ladungen im Gepäck zu haben. Ein weiteres, sehr interessantes Gadget ist der Schallprojektor. Mit diesem können Sie an einer bestimmten Stelle ein Geräusch erzeugen, um Gegner abzulenken. Ähnliche Geräte sind Ihnen vielleicht auch aus der **Splinter Cell**-Reihe bekannt. Wir empfanden dieses Gerät allerdings als recht nutzlos, denn oft ignorierten die Feinde das Geräusch schlichtweg. Abschließend sollen natürlich die Erste-Hilfe-Pakete nicht unerwähnt bleiben. Achten Sie darauf, immer einige Packs dabeizuhaben, da diese insbesondere bei Bosskämpfen von entscheidender Bedeutung sind.

WAFFENSORTIMENT

Die Fülle an Waffen im Spiel erschwert die Auswahl, vor allem durch ihre unterschiedlichen Eigenschaften. Wir empfehlen Ihnen, sich auf zwei Waffentypen zu beschränken, das gilt übrigens auch für die Verteilung Ihrer Fertigkeitspunkte, da Sie sonst eher ein Talent-Allrounder statt eines puren Spezialisten werden. Für welche Waffenarten Sie sich dabei entscheiden, hängt von Ihrer gewünschten Vorgehensweise ab: Wenn Sie sowieso generell alles umschießen, können Sie durchaus mit einer Schrotflinte und



Das Sturmgewehr eignet sich für zielgenaues Schießen und lässt sich mit Visieren aller Art ausstatten.

SAFEHOUSE

Nach jeder erfolgreichen Mission landen Sie im Safehouse, der wichtigsten Anlaufstelle in **Alpha Protocol**. Dort finden Sie immer einen Computer und haben damit Zugang zum essenziellen Clearinghouse und zu informativen E-Mails. Am fiktiven Schwarzmarkt erwerben Sie neue Waffen, Panzerungen oder Insiderinformationen, die in kommenden Einsätzen sehr nützlich sind. E-Mails sind nicht nur eine Flut von reinen Textinformationen, sondern beeinflussen bei Beantwortung das Ansehen des Empfängers. Trophäen sammeln Sie automatisch nach Abschluss bestimmter Missionen; sie sind nur eine kleine Erinnerung an einen schwierigen Bossgegner oder einen wichtigen Kontakt. Falls Ihnen Mister Thortons Aussehen nicht mehr gefällt, suchen Sie das Bad auf. Dort dürfen Sie jederzeit den Look nach Belieben verändern. Eine fesche Kopfbedeckung, Vollbart oder neue Brille? Kein Problem.



Der Computer ermöglicht Ihnen all jene Dinge, die ein Agentenherz begehrt.

einem Sturmgewehr in die Missionen ziehen. Für Schleicher empfehlen wir aber neben einer großkalibrigen Waffe noch eine Pistole mit Schalldämpfer und richtiger Munitionsart. Somit lassen sich weiter entfernte Gegner mit einem gezielten Kopftreffer geräuschlos ausschalten. Außerdem sollten Sie im Clearinghouse immer mal wieder nachsehen, welche Mods für Ihre Waffen verfügbar sind. Oft bekommen Sie dort Zusatzteile, die beispielsweise einige der Waffenstats deutlich aufbessern oder Ihnen erlauben, mehr Munition zu tragen.

E-MAILS ABRUFEN!

Die elektronische Post erscheint auf den ersten Blick oft uninteressant, schließlich bekommen Sie ja im echten Leben schon genug davon. Dennoch lohnt es sich, diese in **Alpha Protocol** zu lesen und zu beantworten. Wie in den Gesprächen müssen Sie sich dabei nur für eine bestimmte Haltung entscheiden. Durch das Beantworten der Mails kommen Sie nicht nur an zusätzliche Informationen, sondern können Ihr Verhältnis zu bestimmten Personen verbessern oder auch Geld erhalten. Achten Sie beim Überfliegen Ihres virtuellen Postfachs stets darauf, ob unten die Optionen „Antworten" oder „Download" zur Verfügung stehen. Falls ja, zögern Sie nicht, diese zu benutzen.

LESEN BILDET

Nehmen Sie sich Zeit und lesen die Hinweise und Informationen. Insbesondere die Dossiers über die verschiedenen Personen und Fraktionen sind äußerst informativ. Diese enthalten neben persönlichem Hintergrundwissen auch wichtige Details darüber, wie die einzelnen Personen ticken. Besonders wertvoll ist dieses Hintergrundwissen für die zahlreichen Gesprächsoptionen. Dort können Sie mit der richtigen Herangehensweise eine Menge erreichen. Durch ein gutes Verhältnis zu bestimmten Personen erhalten Sie beträchtliche Rabatte im Clearinghouse oder bekommen während einer Mission Unterstützung von einer Ihnen freundlich gesinnten Fraktion.

BOSSGEGNER

Als Geheimagent haben Sie viele mächtige Feinde. Wichtige Antagonisten sind Ihnen nicht immer wohlgesinnt und versuchen, Sie auszuschalten. Im Kampf müssen Sie erst die Rüstung des Feindes knacken, bevor Sie die Lebenspunkte reduzieren. Wenn Sie sich zu viel Zeit lassen, regeneriert der Boss Rüstungspunkte. Im Grunde gilt es, zu beobachten, welch gewiefte Taktik der Gegner anwendet. Haben Sie dessen Schwachstelle gefunden, nutzen Sie diese schamlos aus und gehen somit triumphierend aus dem Kampf hervor. Bleiben Sie im Kampf, zum Beispiel gegen Brayko, nie starr an einer Stelle stehen und suchen Sie Deckung. Er geht oft in einen harten Nahkampf über, in dem Sie nur den Kürzeren ziehen. Einziger Ausweg ist die Flucht, bis Brayko die Puste ausgeht. Nutzen Sie diesen schwachen Moment! Vorsicht ist dennoch geboten, denn er ruft immer wieder Verstärkung, welche in Wellen auf Sie zustürmt. Diese haben dann Priorität. Achten Sie auf Munitionsdepots, welche immer wieder neu spawnen. Nach jedem Bosskampf erhalten Sie die Möglichkeit, mit Ihrem Widersacher zu reden. Wählen Sie die Antworten in den Dialogen überlegt, denn auch Feinde können zu Freunden werden.

AUGEN OFFEN HALTEN

Wer aufmerksam ist, der findet häufig lukrative Dinge in den Levels. Suchen Sie Räume, nachdem Sie alle Gegner erledigt haben, gründlich ab. Oft gibt es, abseits des Hauptwegs, weitere Räume mit zusätzlich Geld, Munition oder Informationen. Hacken Sie auch grundsätzlich jeden herumstehenden Rechner, darauf erhalten Sie oft eine beträchtliche Summe Geld oder zusätzliche Dossiers. Verschlossene Türen regen die Neugier nach Verborgenem. Knacken Sie deren Schlösser, um dahinter befindliche und überaus nützliche Items zu finden.


Wurden Sie vom Gegner überrascht, dann schalten Sie ihn möglichst schnell aus, damit er keinen Alarm auslösen kann.



Spätestens jetzt sollten Sie die Beine in die Hand nehmen und eine bessere Angriffstaktik anwenden.

ANSEHEN

Wie Sie sich anderen Charakteren gegenüber verhalten haben, zeigt sich durch das Ansehen. Kennen Sie die Vorlieben Ihrer Kontakte und pflegen einen netten Umgangston, dann können Sie damit punkten und die Anerkennung stärken. Wählen Sie unpassende Bemerkungen, dürfte sich das negativ auf Ihr Ansehenkonto auswirken. Somit bleiben Ihnen hilfreiche Händlerkontakte verwehrt und das zeigt sich spätestens im Clearinghouse. Die Dossiers, welche automatisch über alle Personen angelegt werden und die Sie im Spiel erweitern können, geben Ihnen eine sehr gute Auskunft über den individuellen Charakter eines Kontaktes. Ein gutes Beispiel haben wir in Taiwan erlebt. Hier müssen Sie einen gewissen Hong Shi aufsuchen. Wählen Sie im Gespräch professionelle Antworten, hilft er Ihnen und Sie steigen in seinem Ansehen. Aggressive Dialogoptionen dürften Hong Shi eher verärgern.





Zu empfehlen ist natürlich ein netter Umgangston, denn nur dann erhalten Sie auch Unterstützung. Nachdem Sie im Safehouse angekommen sind, gehen Sie zum Computer und checken die Angebote im Clearinghouse. In diesem Fall konnten Sie über Hong Shi an einen neuen Händler kommen, nämlich dem Rising Sun. Dieser bietet ihnen eine große Auswahl an nützlicher und besserer Ausrüstung an. Wenn Sie Hong Shi beleidigen, haben Sie keine Möglichkeit mehr, an diese zu kommen.

DIALOGE UND GESPRÄCHE

„Drohen", „lügen" oder „ehrlich sein" sind drei grundverschiedene Dinge. Ebenso unterschiedlich werden auch die Reaktionen Ihrer Gesprächspartner ausfallen, wenn Sie eine dieser Haltungen in einem Gespräch in **Alpha Protocol** wählen. Die Konversationen sind das interessanteste Element des Spiels, denn im Gegensatz zu anderen Rollenspielen wählen Sie nicht eine von mehreren vorgefertigten Antworten aus, sondern entscheiden sich für eine bestimmte Haltung, die Sie Ihrem Gesprächspartner gegenüber einnehmen wollen. Diese variieren je nach Gesprächspartner und in besonderen Fällen stehen sogar Aktionen wie „schlagen" oder „exekutieren" zur Auswahl.

Ihre Wahl beeinflusst das Verhältnis zu Ihrem Gegenüber dabei nachhaltig und Sie bekommen die Auswirkungen sofort per Einblendung am linken unteren Bildschirmrand angezeigt. Wie genau Sie sich in den Gesprächen verhalten wollen, liegt dabei komplett in Ihrem Ermessen und an Ihren persönlichen Vorlieben. Sie wollen gerne den brutalen Macho geben? Kein Problem! Aber auch als höflicher und angenehmer Zeitgenosse kommen Sie früher oder später ans Ziel.

Ihre Entscheidungen in den Gesprächen bestimmen aber nicht nur das Verhältnis zu Ihren virtuellen Mitmenschen, sondern den gesamten Spielverlauf. Wenn Sie es sich beispielsweise mit einer der vielen Fraktion verscherzen, so sind eventuelle spätere Gesprächsmissionen mit dieser Partei nicht mehr verfügbar. Stattdessen kann es sogar passieren, dass diese Ihnen während eines Einsatzes in den Rücken fällt, oder aber, dass Sie dadurch die Sympathien einer ganz anderen Fraktion gewinnen und damit die Seiten wechseln.

Verdeutlichen wir dies anhand eines kleinen Beispiels: An einem Punkt des Spiels bekamen wir es mit einer jungen Dame namens Sis zu tun. Ohne zu wissen, wer sie genau ist, mussten wir Sis in einem Bosskampf besiegen. Anschließend hatten wir in einer Gesprächsszene die Wahl, ob wir das Mädchen am Leben lassen oder nicht. Wir entschieden uns dafür, sie laufen zu lassen und bekamen wenig später prompt einen Anruf vom mysteriösen Albatross, dem Anführer der Untergrundorganisation G22. Wie sich herausstellte, ist Sis seine persönliche Leibwächterin und er war uns äußerst dankbar dafür, dass wir die junge Dame nicht getötet haben. Fortan konnten wir zur Belohnung in einer der Moskau-Missionen auf Unterstützung von einigen G22-Soldaten hoffen. Doch damit nicht genug, im Verlauf unseres Spiels trafen wir Albatross immer wieder und er wurde letztendlich zu einem mächtigen Verbündeten, der uns auch noch in späten Missionen des Spiels half. Trotzdem hätten wir auch immer wieder die Gelegenheit gehabt, ihn und seine Organisation zu hintergehen. Es ist nicht vorherzusagen, wie sich das Ganze entwickelt hätte, wenn wir Sis getötet hätten.

Bei den Frauen ist Michael Thorton nicht nur aufgrund seines guten Aussehens, sondern auch aufgrund seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten sehr begehrt. Im Verlauf des Spiels trifft man auf einige weibliche Charaktere, mit denen Sie Romanzen eingehen dürfen. Wie bei den meisten Dialogen sollten Sie aufpassen, was Sie sagen. Wie Sie das schaffen, erläutern wir Ihnen im oberen Kasten auf der nächsten Seite. ❑



Befreundete Charaktere schalten sich auch mal direkt in Michael Thortons Safehouse, um vor oder nach der Mission Informationen auszutauschen.



Das Dialog-Reaktions-System verlangt von Ihnen eine prompte Antwort. Ihre Entscheidung kann tief greifende Konsequenzen nach sich ziehen.

ROMANZEN

Raffinierter Geheimagent und beliebter Frauenheld. Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie mit Michael Thorton die Frauen um den Finger wickeln.



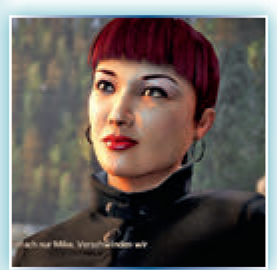
SCARLET LAKE ist eine weltbekannte Fotojournalistin, intelligent und charmant. Bekanntschaft machen Sie mit ihr nach der ersten Mission im Flugzeug. Im Gespräch punkten Sie mit professionellen Antworten, auch wenn eine kokette Herangehensweise interessanter wäre. Weiterhin steigern Sie Ihr Ansehen durch die Weiterleitung von E-Mails mit brisantem Inhalt an Scarlet und verzichten auf den Verkauf der heißen Informationen auf dem Schwarzmarkt. Zur Romanze kommt es nach Abschluss der drei Missionsgebiete – also sobald Sie im letzten Safehouse angekommen sind. Ist Ihr Ansehen bei Scarlet hoch genug, werden Sie in ihr Hotelzimmer eingeladen. Nach dem Dialog steht man vor der Wahl, sie allein zu lassen oder noch ein Weilchen zu bleiben.



MADISON SAINT JAMES arbeitet für die Veteran Combat Initiative und lernt Michael Thorton zufällig kennen. Sie nimmt heimlich Kontakt auf. In der Öffentlichkeit ist es angebracht, mit ihr professionell zu reden. Danach bringen Sie Madison in Ihrem Safehouse unter.In diesem privaten Umfeld geht sie sofort auf Ihre verführerischen Anmerkungen ein. Durch die richtige Wahl der Dialogoptionen wächst Ihr Ansehen stetig, wobei Sie mindestens drei Punkte benötigen. Während der Infiltration von Marburgs Villa, erhalten Sie einen zusätzlichen Punkt, wenn Sie Madison als Handler auswählen. Belohnt werden Sie mit der Bettszene, sobald Miss Saint James im Schlafzimmer wartet und Sie im entscheidenden Moment die kokette Dialogantwort wählen.



SIE ist eine Söldnerin im Auftrag für die Veteran Combat Initiative, kurz VCI. Die erste Begegnung findet in Moskau statt. Möchten Sie die Dame um Ihren Agentenfinger wickeln? Hierbei gibt es ein paar Dinge zu beachten. SIE ist sehr pragmatisch, das bedeutet, Sie sollten in den Dialogen und E-Mails aggressive Antworten parat haben. Je lauter und brutaler Sie durch die Missionen ziehen, desto mehr Gefallen findet SIE an Ihnen. Durch die Befreiung aus Braykos Villa können Sie bei ihr deutlich punkten. Conrad Marburg ist SIEs eingeschworenes Feindbild und die Liquidierung Herrn Marburgs dürfte den Einfluss deutlich steigern. Für die Liebesszene ist es nötig, das Ansehen auf mindestens sechs Punkte zu steigern und SIE im Endkampf als Handler auszuwählen.



MINA TANG begegnen Sie bereits zu Beginn des Spiels. Anfangs arbeitet sie noch für Alpha Protocol. Ihre Antworten in schwierigen und aufregenden Situationen sollten professionell sein. Vermeiden Sie einen Flirt mit anderen Frauen, wenn Mina mithört, da das deutliche Minuspunkte hageln kann. Möchte Mina Ihr Mitgefühl und scheint offensichtlich traurig zu sein, dann wählen Sie die koketten Dialogoptionen. Diese Antworten bauen sie wieder auf und bereiten den Weg zur Romanze. Erreichen Sie das höchste Ansehen mit zehn Punkten, schreibt Mina Ihnen eine doppeldeutige E-Mail, die Sie entsprechend beantworten. Nach den drei Haupteinsatzzielen kommt es zur Konversation, die Sie unterbrechen sollten, und damit zur ersehnten Liebesszene.

MINIGAMES

Fluch oder Segen? Zu Beginn erscheinen die drei Minigames durchaus motivierend. Doch leider entwickeln sich diese – vor allem nach längerer Spielzeit – aufgrund des steigenden Schwierigkeitsgrads und der teilweise hakeligen Steuerung zu einem kleinen Frustfaktor. Insgesamt gibt es drei verschiedene Minigames, denen Sie im Spielverlauf immer wieder begegnen werden. Diese wollen wir Ihnen kurz vorstellen:

Hacken: Bei diesem wichtigen, aber auch nervigen Minispiel müssen Sie innerhalb eines großen Zahlen- und Buchstabenblocks die beiden Ziffernfolgen finden, die sich nicht verändern. Das kann vor allem unter Zeitdruck extrem schwer sein. Zusätzlich wechseln die starren Ziffernfolgen auch noch nach einiger Zeit ihre Position und Sie müssen gegebenenfalls neu suchen. Hier macht sich die etwas nachlässige Konsolenportierung merkbar.

Türschloss knacken: Dieses Spielchen ist deutlich einfacher zu meistern, als **Hacken**. Hierbei wurde die Trigger-Steuerung der Konsolenversion lediglich auf die Maus portiert. Statt die Schließzylinder vor dem Bestätigen in einer bestimmten Position halten zu müssen, können Sie diese auf dem PC einfach mit der Maus richtig hinschieben, ohne dass diese zurückspringen.

Überbrücken: Damit schalten Sie Alarmsysteme aus. Dabei müssen Sie, ähnlich wie bei den Labyrinth-Rätseln in Zeitschriften, den Verlauf der mit der Zahl gekennzeichneten Leitung nachvollziehen und an der richtigen Stelle abklemmen. Beachten Sie, dass dies in der Reihenfolge von 1 bis X geschehen muss, Sie können also nicht zum Beispiel mit der dritten Leitung beginnen.

Tipp für alle drei Minigames: Wenn Sie rechtzeitig merken, dass Sie nicht erfolgreich sein werden, brechen Sie den Versuch ab und starten Sie das Minigame erneut. Dadurch verhindern Sie, dass ein Alarm ausgelöst wird.



Nur mit viel Geduld und mehrfachen Anläufen sind die nervigen Hack-Rätsel zu lösen. Nutzen Sie „Abbrechen", wenn es eng wird!



Um eine verschlossene Tür zu öffnen, müssen Sie die Bolzen in die richtige Position bringen und auf die ablaufende Zeit achten.



Die Investition von Talentpunkten in „Sabotage" verringert die Anzahl der zu aktivierenden Leitungen und vereinfacht das Rätsel.

Von: Patrick Schmid/Micha Kohl/Christian Walter

Talente und Spielweisen

Mit dieser Zusammenstellung fällt Ihnen die Verteilung der Talentpunkte leichter.

Viele Möglichkeiten, **Alpha Protocol** durchzuspielen und die Talente auf verschiedene Weise zu nutzen, haben Sie nicht. Im Grunde gibt es zwei Vorgehensweisen: Das aufregende Schleichen und den einfachen Schusswechsel.

Schleichen ist in **Alpha Protocol** nicht leicht. Michael Thorton ist eben kein Sam Fisher. Im besten Fall kommen Sie nahe genug an den Gegner heran, um ihn mit einem Schlag zu überwältigen. Leider werden Sie von Kontrahenten zu leicht entdeckt. Wie genau das geschieht, bleibt häufig fraglich und führt zu einigen Frustmomenten. Wurden Sie entdeckt, schießen Sie sich den Weg frei oder deaktivieren den Alarm und warten darauf, dass die Gegner keinen Verdacht mehr schöpfen. Setzen Sie auf knallharte Ballereien und eine direkte Spielweise, dürften Sie es leichter haben. Investieren Sie vor allem in die Waffentalente. Dennoch ist das Leisetreten ein anderes Spielgefühl und durch ausgebaute Fähigkeiten kein Problem mehr. Wir zeigen Ihnen diese zwei unterschiedlichen Spielweisen anhand der Talente und Fähigkeiten auf.

BALLERN

Möchten Sie das volle Potenzial der dicken Wummen im Spiel nutzen, dann empfehlen wir Ihnen, Fertigkeitspunkte in diese Talente zu setzen und deren Fähigkeiten im vollen Umfang zu verwenden.



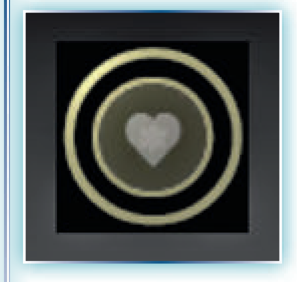
MASCHINENPISTOLEN gibt es in verschiedensten Ausführungen und lassen sich mit vielen nützlichen Upgrades versehen. Michael Thorton trägt gleich zwei MPs mit sich herum. Achten Sie aber immer auf Ihren Munitionsvorrat, da er sich rapide zu Ende neigen kann, wenn Sie Ihre Widersacher unter Dauerfeuer nehmen. Um dieses Problem zu umgehen, nutzen Sie die Fähigkeit „Kugelhagel" aus diesem Talentzweig. Sie ermöglicht es Ihnen, einfach weiterzuschießen, obwohl die Magazine bereits komplett leer geschossen sind. „Verbesserter kritischer Treffer" gibt es zwar auch in den anderen Waffentalenten, unterscheidet sich aber. Je öfter Sie den Gegner treffen, desto höher wird der Schaden ausfallen. Die Kombination beider Fähigkeiten, lässt Sie zum Rambo werden.



SCHROTFLINTEN haben eine immense Mann-Stopp-Wirkung. Es lohnt sich für Sie, hier ordentlich Punkte zu investieren, vor allem wenn Sie ungestüm in Gegnerhorden wüten. Durch „Schrotsturm" können Sie Ihre Kontrahenten umwerfen und, bevor sie wieder auf die Beine kommen, den Rest geben. Je mehr Punkte Sie aufwenden, desto länger hält der Effekt an und verkürzt die Zeit bis zur nächsten Anwendung. Der „verbesserte kritische Schuss" verkürzt den Cooldown zwischen kritischen Treffern und ermöglicht Ihnen, alle Gegner noch schneller zu erledigen. Die restlichen Fertigkeiten verdoppeln den mitgeführten Munitionsvorrat, lässt Sie mehr Patronen auf einmal nachladen oder erhöhen die Stabilität und den Schaden der Flinte.



STURMGEWEHRE sind, neben der Pistole, Präzisionswaffen, mit denen Sie Feinde auch in großer Entfernung ausschalten. Wir empfehlen, den Gegner aus der Deckung anzuvisieren, vor allem da Michael seine Zeit braucht, um einen treffgenauen Schuss abzugeben. Mit dem „Verbesserten kritischen Treffer" verkürzen Sie die Dauer und können das Ziel mit einem einzigen Treffer abknallen. Außerdem gewährt Ihnen der „gezielte Schuss" eine Zielvorrichtung, um die Feinde leichter und effektiver anzuvisieren. Auf der Meisterstufe haben Sie neben einem kürzerem Cooldown und dem länger anhaltenden Effekt auch einen Bonus von fünf Punkten auf die Rückstoßkontrolle der Waffe.



ZÄHIGKEIT ist ein unterstützendes Talent. Die einzige aktive Fähigkeit ist der „Eiserne Wille". Dieser erhöht für eine gewisse Zeit die Lebenspunkte und vermindert den erlittenen Schaden. Je weiter Sie das Talent ausbauen, desto mehr Treffer hält Mister Thorton zeitweilig aus. „Hart im Nehmen" ist besonders hilfreich in brenzligen Situationen, in denen Ihr Lebensbalken zur Neige geht. Genau dann aktiviert sich die Fertigkeit automatisch und rettet Sie vor dem sicheren Tod. Darunter fallen vor allem die Kämpfe gegen Bosse oder Gegnerhorden. Weiterhin enthält Zähigkeit passive Fähigkeiten, die Michaels Leben dauerhaft erhöhen oder die Ausdauerregeneration beschleunigen.



Im Feuergefecht hilft die effektive Fähigkeit „Kugelhagel", Gegner schnell auszuschalten.



„Eiserner Wille" erhöht die Gesundheit um einige Punkte und lässt Sie mehr aushalten.

SCHLEICHEN

Diese Spielweise erfordert anfangs viel Geduld und starke Nerven, wird aber im späteren Spielverlauf deutlich spannender und reizvoller. Mit diesen Fähigkeiten ist Michael lautlos und gefährlich.



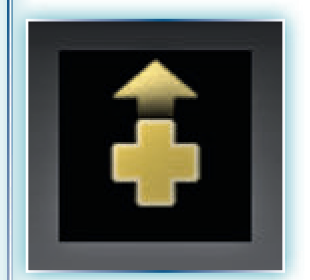
KAMPFSPORT eignet sich für Schleicher, da Michael sich öfter an einen Feind nah heranwagt, um ihn zu überwältigen. Läuft das schief, wird der Gegner im Schlagabtausch versuchen, ihn außer Gefecht zu setzen. „Zorn“ ist eine der drei aktiven Fertigkeiten. Hierbei gerät Thorton in Rage und sein Nahkampfschaden erhöht sich um zehn Prozent. Im niedrigeren Level können die Widersacher Ihre Angriffe leichter blocken. Später durchbrechen Sie jeden Abwehrversuch und erledigen schnell jeden Gegner. Mit „Zurückstoßen“ dürfen Sie durch den dauerhaften Druck der Nahkampftaste den Widersacher zurückwerfen. Im Kampf können Sie auch einen tödlichen Schuss abgeben, wenn Sie „Kernschuss“ erlernt haben.



PISTOLEN sind natürlich nicht so durchschlagskräftig wie die großen Kaliber. Dennoch eignen sie sich am besten für Leisetreter. Zum einen besitzt das Talent einige interessante Fähigkeiten, zum anderen Schalldämpfer und Betäubungsgeschosse. Die wichtigste Fertigkeit ist „Schnellfeuer“. Damit aktivieren Sie eine Bullet Time, in der Sie zwei bis sechs Ziele definieren und dadurch gleich mehrere Feinde ausschalten. Die Anzahl der Schüsse definiert sich nach der Höhe der investierten Punkte. Außerdem erhöht „verbesserter kritischer Treffer“ die Reichweite der Pistole, aber verkürzt zeitgleich die Anvisier-Dauer. „Bewaffnet und Gefährlich“ verdoppelt den Munitionsvorrat und „Schnellladen“ verhilft zum fixen Magazinwechsel.



SABOTAGE vereinfacht alle Minigames mit einem Schlag. Sobald Sie die erste Fähigkeit „Interferenz“ erlernt haben, können Sie alle Hack-Spiele mit einer EMP-Ladung deaktivieren. Achten Sie aber vor jeder Mission darauf, genug davon einzupacken. „Einbrecher“ hingegen erleichtert alle Minispiele, indem der Countdown verlängert und zum Beispiel die Anzahl der abzuklemmenden Leitungen beim Überbrücken reduziert wird. An Kameras und Selbstschussanlagen schleichen Sie mit „Binäre Unsichtbarkeit“ ungesehen vorbei. Gefährlich wird es dann nur, wenn die Zeit abläuft oder Sie von einem menschlichen Gegner erwischt werden. Eine zweite Chance beim Hacken, Schlossknacken und Überbrücken erhalten Sie durch „Agentenglück“, auch wenn der erste Versuch misslingt. Mit „Remote Hack“ dürfen Sie in gesicherte Computer und elektronische Geräte aus großer Entfernung eindringen. Die Wirkung Ihrer Gadgets erhöhen Sie mit „Übertakten“.



TECHNIKVERSTÄNDNIS ist – ähnlich der Zähigkeit – eher ein unterstützendes Talent. Die interessanteste Fähigkeit ist „Brillanz“. Damit setzen Sie sofort die Cooldowns aller anderen aktiven Fertigkeiten zurück und können diese schnell erneut einsetzen. Dies erscheint uns sehr hilfreich in Notsituationen. Der Rest des Talentzweiges bietet viele passive Boni. Darunter fallen etwa die Erhöhung der Wirksamkeit von Erste-Hilfe-Kästen, Erweiterung des Inventarplatzes oder Vergrößerung der Magazinkapazitäten aller Waffen. Die Fähigkeit „Medizinische Begabung“ setzt den lang anhaltenden Cooldown von Medipacks und Adrenalinspritzen um bis zu 50% herunter.

Im Safehouse können Sie aus verschiedenen Kopfbedeckungen, zum Beispiel Caps, Wollmütze oder einem Barett wählen.



TARNUNG macht Michael Thorton erst zu einem waschechten Geheimagenten. Wir empfehlen die volle Investition verfügbarer Talentpunkte in diesen Zweig. Hierbei gibt es zwei wichtige Fähigkeiten, die Ihnen das Leben als Spion erleichtern. Zum einen wäre da der „geräuschlose Lauf“. Aktivieren Sie diesen, pirschen Sie unhörbar durch die Levels. Beste Voraussetzung, um sich an Gegner hinterrücks anzuschleichen. Übertroffen wird der Lauf nur von „Meister der Tarnung“. Michael kann für einen bestimmten Zeitraum komplett unsichtbar werden und Widersacher auch von vorne angreifen. Auf der höchsten Stufe dürfen Sie sogar im Laufschritt verdeckt operieren. Feinde werden mit „Aufmerksamkeit“ aufgedeckt und deren Position durch ein Symbol über dem Kopf angezeigt. Tarnung ist DAS unverzichtbare Talent für Schleicher.



Lautlos schleicht sich Michael Thorton an unaufmerksame Gegner heran und setzt sie außer Gefecht.



Für kurze Zeit kann sich Ihr Protagonist mit „Meister der Tarnung“ unsichtbar machen.



Mittlerweile verpassen Tausende von Mods **Skyrim** nicht nur einen neuen Look, sondern auch neue Quests.

Neue Skyrim-Mods

Von: Marc Brehme& Malte Banz

In unserem Mod-Special präsentieren wir Ihnen die neuesten Quests und coolen Erweiterungen für Skyrim.

Anfang Mai gab Bethesda bekannt, dass seit dem Start des **Skyrim**-Workshops im Februar allein über diese Anlaufstelle der Community mehr als 13,6 Millionen Mod-Downloads gezählt wurden. In diesem Special stellen wir Ihnen die besten Erweiterungen für das Rollenspiel vor. Auf den ersten Seiten empfehlen wir Ihnen neue Questmods, ab Seite 190 auch Plug-ins für Grafik, Gameplay, Fraktionen, Sounds, Fahrzeuge sowie Waffen und Rüstungen. Sie finden die vorgestellten Mods entweder auf unserem Datenträger oder – wenn im jeweiligen Artikel nicht anders angegeben – auf http://skyrim.nexusmods.com. Geben Sie dort einfach den Modnamen in die Suchleiste ein. ❑

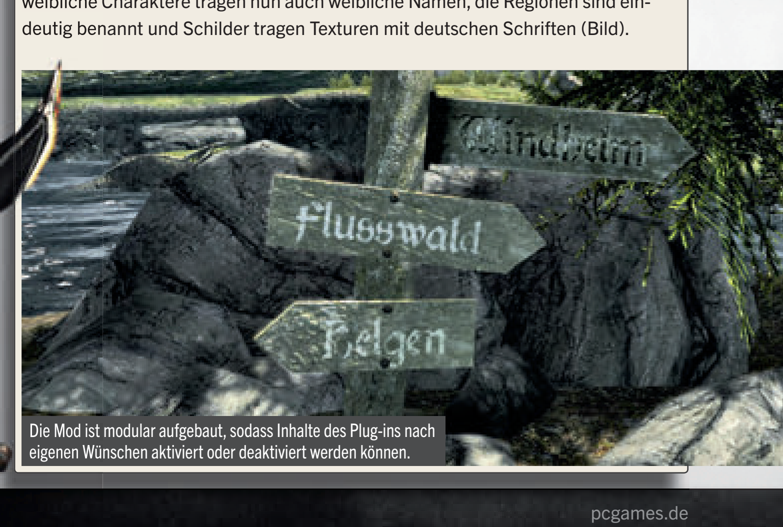
Maskenfrau

Durch die Kombination von Mods in **Skyrim** erreicht das Rollenspiel neue grafische Dimensionen.Hier haben Spieler eine nagelneue Rüstung mit der Grafikmod **Unreal Cinema** installiert.

SKYRIM: DIRECTOR'S CUT

Diese Mod-Kombination aus dem Unofficial Skyrim-Patch der Community und einer verbesserten Übersetzung verbessert das Rollenspiel deutlich.

Die Community-Mitglieder Daniel Felten (Scharesoft) und Frank Schwalb (Deepfighter) arbeiteten bereits an der offiziellen deutschen Übersetzung von **TES 5: Skyrim** mit. Allerdings gab es dabei Dinge, die sie gern anders gehabt hätten, aus Zeitgründen aber nicht realisierbar waren. Mit der Mod **Skyrim: Director's Cut** (**SDC**) schaffen die Hobby-Entwickler nun Abhilfe und korrigieren etwa deutsche Begriffe sowie Bugs, die durch den offiziellen Patch noch nicht entfernt wurden. Dazu gehören unter anderem fehlerhafte oder fehlende Übersetzungen in Dialogen, Gegenständen, Büchern oder Orten sowie inhaltliche Fehler. Dank der Überarbeitung wird/ist das Spiel nun lorekonform. Viele weibliche Charaktere tragen nun auch weibliche Namen, die Regionen sind eindeutig benannt und Schilder tragen Texturen mit deutschen Schriften (Bild).

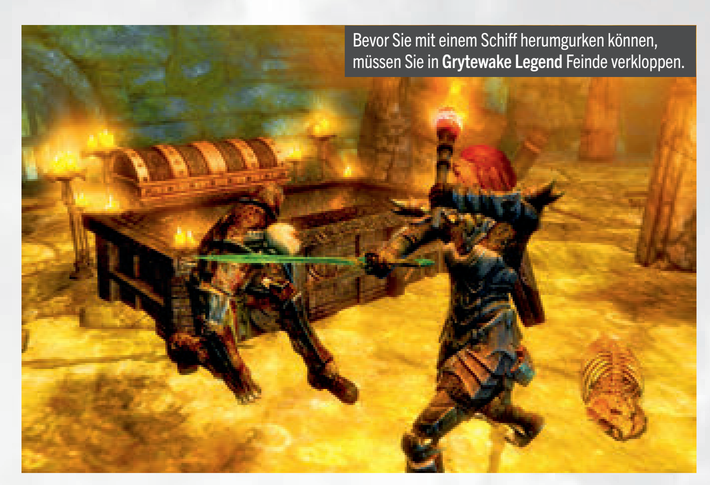


Die Mod ist modular aufgebaut, sodass Inhalte des Plug-ins nach eigenen Wünschen aktiviert oder deaktiviert werden können.

QUESTS

Einzelspieler-Mods
Spielzeit: Verschieden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Fünf frische Abenteuer in Himmelsrand 


Bevor Sie mit einem Schiff herumgurken können, müssen Sie in **Grytewake Legend** Feinde verkloppen.

AN OLD RANGERS STORY

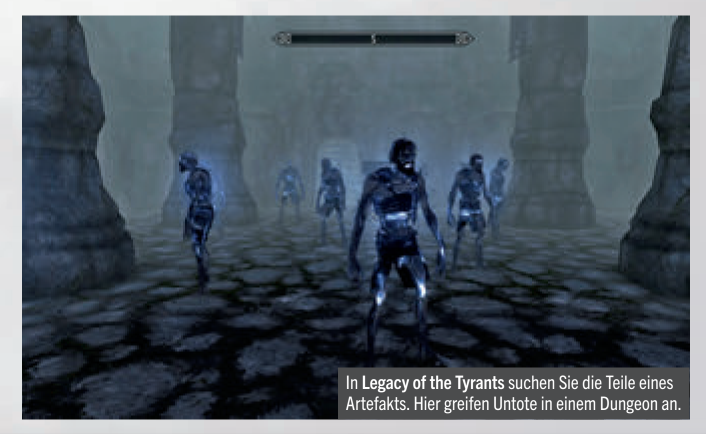
Von der Questreihe des deutschen Modders Martin Bartik lag bei Redaktionsschluss Mitte Mai zwar nur der Prolog vor, dennoch ist das Plugin sehr empfehlenswert. Erst recht, wenn man die geplanten Updates betrachtet, die Bartik nach dem Erscheinen dieser Ausgabe veröffentlichen will und auf die wir später noch eingehen.

Die aktuelle Version der Mod erzählt in mehreren Büchern die Vorgeschichte zur geplanten großen Queststory. Durch das Lesen einer Nachricht in der Taverne in Falkenring erfahren Sie von einer Höhle und dem Mann, der in ihr leben soll. Haben Sie das Geheimnis der Höhle gelüftet, reisen Sie weiter zu einer alten Zufluchtsstätte der Waldläufer und kommen dort durch das Lesen eines Tagebuchs auf die Spur einer geheimnisvollen Gilde …

Mit dem nächsten Update will der Modder eine größere Questreihe mit Hauptquest und Nebenmissionen starten, in der mehrere Gegner besiegt und etwas sehr Altes erneuert werden muss. Laut Bartik sollen Sie auf viele neue Nichtspielercharaktere (NPCs) treffen und einen „gigantischen Dungeon" erforschen. Dieser wird voraussichtlich eine alte Zwergenruine sein, in der dunkle Kräfte die Invasion der Oberwelt vorbereiten. Wir sind gespannt!

GRYTEWAKE LEGEND

In dieser Questreihe erzählen sich die Leute Geschichten über ein sagenumwobenes Schiff. Vor langer Zeit gehörte es Snorri Frostfeather, doch seit seinem Tod fährt die Wikingerbarke von ganz allein durch die Meere. Sie machen sich natürlich sofort auf, das Schiff zu finden, denn wenn Sie die Questreihe erfolgreich absolvieren, steht Ihnen das Gefährt zur freien Verfügung. Auf einer Karte innerhalb des Schiffs lassen sich drei verschiedene Häfen als Ziel einer Schnellreise ansteuern: die Stadt Einsamkeit, Dämmerstern und Windhelm. So haben Sie immer einen Zufluchtsort in Ihrer Nähe.


In **Legacy of the Tyrants** suchen Sie die Teile eines Artefakts. Hier greifen Untote in einem Dungeon an.

LEAVE THE DEAD BE

Würde es Hinweisschilder wie „Bitte nur die ausgeschilderten Wege benutzen" auch in Himmelsrand Skyrim geben, hätte das Caladan Dremlock, einem Reisenden in der Kneipe der **Skyrim**-Stadt Riverwood, wohl einigen Ärger erspart. Caladan hatte nämlich mitbekommen, dass einige Banditen bei Lordan's Rest, einer nahe gelegenen Gruft, etwas im Schilde führen. Und anstatt Ihrer Wege zu gehen, stecken Sie in diesem Einzelspieler-Plug-in von Modder Caladan Ihre Nase natürlich wieder einmal in Dinge, die Sie eigentlich nichts angehen. **Leave the Dead be** bietet einen neuen Dungeon, in dem Sie dem Gekröse dort in spannenden Kämpfen auf die Glocke hauen. Neben frischen Bosskämpfen bietet die Erweiterung auch neu erstellte NPCs und und Beutestücke.

LEGACY OF THE TYRANTS

In **Legacy ot the Tyrants** schickt Sie Modder Hellayfr auf die Suche nach den Teilen eines alten Artefakts. Dieses sollte einst die Macht von sechs Adligen bündeln, die damit die Macht über Himmelsrand übernehmen wollten. Der der Plan schlug fehl und das Artefakt wurde zerstört. Um die Stücke zu finden, schnetzeln Sie sich durch sechs neu gestaltete Dungeons, gefüllt mit Gegnern und Beutestücken. Der Macher hat seine Mod Stück für Stück mit neuen Dungeons erweitert. So gibt es jeweils eine Quest für jeden Dungeon, die die Hauptstory zusammenhält und die Geschichte fortführt. Allerdings können die neuen Schauplätze auch in beliebiger Reihenfolge untersucht werden, wenn Sie sie denn finden. Lediglich beim vierten Dungeon müssen Sie zunächst die Questgeberin Andrea Drazil aufsuchen, die Sie in ihrem eigenen Haus südlich von Weißlauf finden. Dann erst wird Ihr Questlog aktualisiert und der neue Schauplatz freigeschaltet.


Die Dungeons in **Wheezes Dungeon Pack** sind toll designt und generieren Zufallsquests.

WHEEZES DUNGEON PACK 1

Das Paket vom isländischen Modder Wheeze enthält vier sehr schön gestaltete Dungeons, für die das Spiel Zufallsquests generiert. Kämpfen Sie sich im ersten namens Beldhar Gap noch durch eine Höhle zwischen Falkreath und Helgen, bekommen Sie es im zweiten Dungeon Necrothius Cavern schon mit gefährlichen Necromancern in einer Eishöhle zu tun. In Stormgrad Heights untersuchen Sie eine große Gruft für frühere Helden der Nord und in Gleamstone Trove hauen Sie Banditen in einer verlassenen Mondstein-Mine auf die Glocke. Der fleißige Hobby-Entwickler arbeitet bereits am **Dungeon Pack 2**. ❑

QUEST

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: mittel

Moonpath to Elsweyr



Sie haben genug vom Himmelsrand-Klima? Sie haben keine Lust mehr auf graue Flachländer, lebensfeindliche Gletscher und herbstliche Wälder? Dem Modder MuppetPuppet ging es genauso. Der offensichtliche Khajiit-Fan und sein engagiertes Team haben die Heimatstadt der Katzenmenschen derart detailverliebt nachgebastelt, dass selbst Bethesda sich eine Scheibe davon abschneiden kann.

Moonpath to Elsweyr ist aktuell die erfolgreichste Questmod im Skyrim-Nexus. Modder MuppetPuppet hat dem Hauptspiel den namensgebenden Kontinent Elsweyr, die Heimat der Katzenmenschen Khajiit, hinzugefügt. Die dichten, dschungelartigen Wälder – deren Pflanzenwelt der Modder teilweise komplett neu entworfen und texturiert hat – und die glühend heißen Sandwüsten ergänzen die düster-graue Welt von **Skyrim** perfekt und halten einige Abenteuer bereit. Zwar ist die Hauptquestreihe mit etwa ein bis zwei Stunden kein Dauerbrenner, jedoch aktualisiert der Modder seine Erweiterung ständig und will auch weitere Quests einbauen. Erst kürzlich hat er zum Beispiel zwei komplett neue Gegnertypen entworfen: den sogenannten Sload, ein aufrecht gehendes Sumpfwesen, und den echsenartigen Zahilisk. Letzterer erinnert an einen Raptor und ist aufgrund seiner Wendigkeit und zahlenmäßigen Überlegenheit ein ernst zu nehmender Gegner. Dass die Dinosaurier mit den scharfen Klauen ihre Gegner im Rudel attackieren, ist spätestens seit dem Film **Jurassic Park** wohlbekannt. Für die beiden neuen Kreaturen entwickelte der niederländische Modder sogar eigene 3D-Modelle, die er ebenfalls eigenhändig texturiert. Das Resultat kann sich absolut sehen lassen.Ebenfalls neu, jedoch nicht selbst modelliert, sind die anderen Gegnertypen wie die Dschungel-Königinnen. Die riesigen Tropen-Taranteln werden von mehreren kleineren grünen Spinnen begleitet und bespucken Sie mit giftigem Schleim. Definitiv nichts für Leute mit Spinnenphobie!

In der Wüstenregion, in der mehrere kleine Luftschiffhäfen auf den Dünen errichtet sind, erwarten den Spieler hauptsächlich Hyänengruppen und Insekten. Am häufigsten werden Sie es jedoch mit humanoiden Gegnern zu tun haben, den Thalmor. Die bösartigen Elfen möchten Elsweyr nämlich für sich beanspruchen und machen das friedliche Stück Erde immer wieder zum Ziel hartnäckiger Angriffe zahlreicher Soldaten. Auch in der Luft sind Sie nicht nicht sicher: Gerade noch haben Sie einen abgelegenen Handelsposten der Khajiit in der Wüste gegen eine ausladende Elfen-Offensive verteidigt, da entern die Spitzohren auf dem Heimweg kurzerhand Ihr Flugschiff. Was folgt, ist ein erbitterter Kampf, der sich trotz Ihres Begleiters, des übergroßen Krieger-Khajiit Khulan, als schwierig erweist. Entscheiden Sie ihn jedoch für sich, kann die Gruppe der Khajiit die Thalmor-Luftschiffe kapern und für weitere Missionen nutzen. Was das für Missionen sind und welche Rolle Sie darin spielen, müssen Sie allerdings selbst herausfinden.

Alle Charaktere, die Sie in **Moonpath to Elsweyr** treffen, sind voll vertont. Die Qualität der englischen Aufnahmen ist dabei teilweise nicht von denen der Originalsprecher zu unterscheiden. Toll! Zwar gibt es kleinere Schönheitsfehler wie wechselnde Sprecher für ein und denselben Charakter, aber das wird sich bald ändern. Denn Modder Tomas Sala

Grafisch erinnert die Mod mit ihren grünen Dschungellandschaften stark an den 3D-Kinofilm **Avatar**.

In Elsweyr wartet eine neue Behausung auf Sie. Per Luftschiff können Sie in zwei neue Gebiete reisen.

Unterschätzen Sie die Zahilisken nicht. Die neuen und flinken Echsen-Gegner greifen im Rudel an.

Die Dschungelköniginnen, riesige Dschungel-Taranteln, bespucken Sie mit giftigen Schleimbällen.

und sein Team entwickeln die Mod stetig weiter und sind derzeit im Skyrim-Nexus auf der Suche nach Sprechern. Mit Hobby-Komponist Jimmytrousers haben Sie bereits einen fähigen Mann für die Soundkulisse mit ihren zahlreichen neu erstellten Hintergrundgeräuschen wie Tierrufen und Insektenzirpen gefunden.

Sie möchten ebenfalls an diesem ambitionierten Projekt mitwirken und den Charakteren im Spiel Ihre Stimme leihen? Kein Problem, Sie müssen lediglich der englischen Sprache mächtig sein. Die zu vertonenden Zeilen können Sie auf der Mod-Projektseite im Skyrim-Nexus herunterladen. Haben Sie sie eingesprochen und digitalisiert, posten Sie die Ton-Dateien ganz einfach im Kommentarbereich.

Wer einen leistungsstarken Rechner besitzt, sollte **Moonpath to Elsweyr** zusätzlich mit der Grafik-Mod **Unreal Cinema** aufpeppen, die wir in diesem Mod-Special ebenfalls vorstellen. Durch die verbesserte Farbpalette, andere Sättigungswerte, Tiefenunschärfe, optimierte Wassertexturen und weiteren Schönheits-Spielereien der verschiedenen beteiligten Modder wirkt die Pflanzenwelt von **Moonpath to Elsweyr** noch imposanter.

Ebenfalls separat verfügbar ist eine weitere Mod von Muppet-Puppet, die Ihnen einen Wisplicker als Haustier an die Seite stellt. Die tigerfarbene Raubkatze stammt ebenfalls aus dem Heim der Khajiit und passt perfekt in die sattgrüne Tropenumgebung.

Moonpath to Elsweyr beweist eindrucksvoll, wie mächtig das Construction Kit ist, wenn man dessen Möglichkeiten ausnutzt und genug Elan hineinsteckt. Fantastisch! ❑

Die glibbrigen Sloads hat der Modder selbst erstellt, samt Modellierung, Textur und Animation.

Diese Riesenkatze ist ein perfekter Nahkämpfer und haut ganze Thalmor-Gruppen aus den Latschen.

Hyänenrudeln begegnen Sie nur in den Wüstenregionen von Elsweyr.

Die tigerartigen Wisps sind Verbündete der Khajiit und heizen den Thalmor-Soldaten ordentlich ein.


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Mit Piraten und Schmugglern haben Sie es in **Sea of Ghosts** öfters zu tun. Freundlich gesonnen sind diese Ihnen fast nie, meist endet die Begegnung mit einem Säbeltanz.

QUESTS

Sea of Ghosts

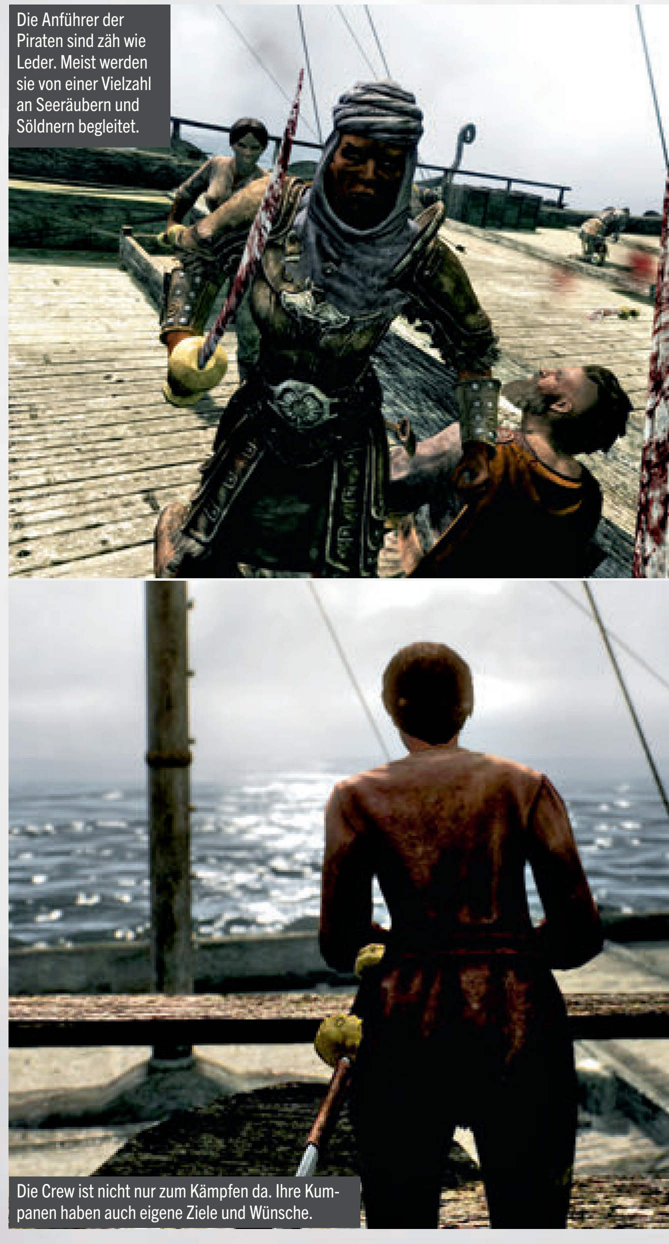


ThirteenOranges war einer der ersten Modder, die mithilfe des **Creation Kits** von Bethesda Questmods für **Skyrim** erstellten. Wie viel Erfahrung der Hobby-Bastler seither gesammelt hat, zeigt er mit seinem vierten und aktuellsten Projekt: **The Sea of Ghosts**. Gemeinsam mit seinen vorhergehenden Plug-ins bezeichnet er die Sammlung nun als **Thirteen-Oranges' TES V Quest-Series**. Auf dieser Doppelseite stellen wir alle vier – unabhängig voneinander lauffähigen – Mods vor.

Das Hauptaugenmerk von **Sea of Ghosts** liegt in der Schiffsfahrt. Nach der Installation der Mod liegt im Hafen der Stadt Einsamkeit ein Schiff, davor steht ein älterer Mann namens Roggnar. Für nur 5000 Septim können Sie das Gefährt samt vierköpfiger Crew anheuern und sechs Ziele ansteuern.

Die Ajald Islands beispielsweise ist eine verschneite Insel, auf der vor langer Zeit einmal ein kleines Dorf samt Hafen errichtet wurde. Mittlerweile ist die Siedlung menschenleer, die Häuser sind eingestürzt und innen mit einer dicken Schneeschicht bedeckt. Die Gebeine der Dorfbewohner liegen überall verstreut – im Hafen, in der Taverne und an der Kapelle. Die einzigen Lebewesen sind Eiswölfe und Bäre, die die verfallene Siedlung durchstreunen. Nach einer kleinen Erkundungstour finden Sie den Eingang in einen Minenschacht, der unter das Dorf führt. Dort liegt auf einem Tisch nahe des Eingangs das Logbuch der Minenarbeiter. Der letzte Eintrag ist besorgniserregend, scheinbar liegt der Grund für das Aussterben der Dorfbewohner direkt unter Ihren Füßen …

Viele Gebiete, die Sie in der Mod bereisen, halten Quests bereit. Zwar sind sie oft nur von kurzer Dauer und bereits nach durchschnittlich 30 Minuten abgeschlossen, jedoch macht die bloße Anzahl der Mini-Aufträge dieses kleine Manko wieder wett. Denn die Karte, auf der zu Beginn nur sechs Ziele eingezeichnet sind, erweitert sich im Laufe der Zeit noch um weitere Punkte, die Sie per Schiff bereisen können. Werfen Sie daher regelmäßig einen Blick in die Schiffskajüte und wechseln hin und wieder ein Wort mit Ihrer englischsprachigen Crew. Die Qualität der Stimmen ist dabei – von dem Dunkelelfen einmal abgesehen – hervorragend. **The Sea of Ghosts** unterhält Sie mindestens zwei Stunden lang. ❑


Die Anführer der Piraten sind zäh wie Leder. Meist werden sie von einer Vielzahl an Seeräubern und Söldnern begleitet.

Die Crew ist nicht nur zum Kämpfen da. Ihre Kumpanen haben auch eigene Ziele und Wünsche.

QUESTS

And The Realms of Daedra



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 1–2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Vielleicht erinnern Sie sich noch an **Skyrims** Vorgänger **The Elder Scrolls 4: Oblivion**? Dort spielte das Oblivion, die namensgebende Paralleldimension der Daedra, eine tragende Rolle. In Himmelsrand gab es bisher es keine Möglichkeit, nach **Oblivion** zu reisen. Das ändert sich jetzt.

ThirteenOranges baute die Daedra-Welt für seine Mod **And The Realms Of Deadra** – übrigens eine der ersten verfügbaren Questmods für **Skyrim** – originalgetreu nach und hetzt Ihnen Dämonenschaaren und kampferprobte Daedra-Fürsten auf den Hals. Warum das Ganze? Der Kriegsherr Ornarol schloss vor langer Zeit einen Pakt mit drei Deadra-Prinzen. Doch er betrog die Dämonen und sie rissen seine Seele in drei Teile, die Sie untereinander aufteilten.

Solange sich die drei Seelenteile von Ornarol in den Oblivion-Ebenen befinden, besteht eine Verbindung der beiden Dimensionen. Ihre Aufgabe: in die Oblivion-Gebiete reisen, die Deadra-Prinzen töten und Ornarols Seelenteile heimholen, um die Dimensionsbrücken zu zerstören. Spannend! ❑



In den Oblivion-Ebenen geht es heiß her. Überall brennt es und an jeder Ecke kann ein Dämon lauern. Diese zwei Deadra waren gerade in eines ihrer Blut-Rituale vertieft. Der perfekte Angriffsmoment!

QUESTS

The Bigger They Are

Holfir, der Giganten-Schlächter, ist ein berühmter Jäger in der Gilde der Schildbrüder, der seine letzte Aufgabe nicht mehr erledigen konnte. Er stirbt bei dem Versuch, den größten Riesen in **Skyrim** niederzustrecken: Barlok'Gosh.

Das ist der Job, den nun Sie in **In The Bigger They Are** erledigen müssen. Kaufen Sie sich im Gemischtwarenladen von Weißlauf das Buch „Of Holfir the Giant-Slayer" und schlagen Sie es auf, um die Quest zu starten. Zunächst machen Sie sich auf die Suche nach Holfirs Begräbnisstätte, um seine legendäre Komplett-Ausrüstung einzusacken. Keine Sorge: Modder ThirteenOranges hat die Aufgaben der Quest sinnvollerweise mit Markern auf der Karte versehen. Stundenlange Suchmarathons bleiben Ihnen somit erspart.

Sollte Ihr aktueller Rüstungswert über 88 liegen, brauchen Sie Holfirs Waffen und Rüstung nicht zwingend anzulegen und können direkt den unterirdischen Weg zu Barlok'Goshs Aufenthaltsort einschlagen. Aber Vorsicht! Der Kampf gegen Barlok'Gosh ist alles andere als ein Zuckerschlecken. Der Gigant ist etwa doppelt so groß wie normale Giganten und dementsprechend stärker. Ohne einige Zauber, viele Heiltränke, Giftpfeile und die richtige Kampftaktik rammt der Acht-Meter-Koloss Sie ungespitzt in den Boden. ❑



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Im Kampf gegen Barlok'Gosh ist es empfehlenswert, starke Gifte und magische Waffen zu verwenden. Haben Sie den Koloss erledigt, wartet natürlich auch eine Menge Beute auf Sie.

QUESTS

No Mercy



Eine weitere Mod der ThirteenOranges-Collection heißt **No Mercy**. Auf der Straße zwischen Ivarstatt und Riften finden Sie die Leiche der Stendarr-Anhängerin Gwen. Durchsuchen Sie sie, finden Sie eine Nachricht an Ihre Glaubensbrüder und -schwestern, die sich als Hilferuf aus der nahe liegenden Kapelle entpuppt.

Natürlich machen Sie sich sofort auf den Weg und werden direkt von einer Gruppe Skelette begrüßt, die das alte Gemäuer umschleichen. Die wandelnden Gerippe fallen nach einer Tracht Prügel wie Kartenhäuser in sich zusammen und geben den Weg in die Kapelle frei. Drinnen warten noch mehr Leichen, allerdings diesmal definitiv und endgültig leblos. Neben einem erschlagenen Stendarr-Krieger liegt ein seltsam anmutender, bleicher Mann in einer braunen Kutte. Er hat eine Notiz bei sich, die verrät, dass er Vampir ist und zur Gruppe der The Unseen gehört, die es auf die Stendarr-Gläubigen abgesehen haben.

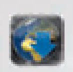
In einem Journal schreibt ein Priester über die mysteriösen Vorkommnisse und erwähnt zudem, dass die Überlebenden in die Kanalisation unterhalb der Kapelle geflüchtet sind. Wenn Sie sich durch die modrigen Katakomben kämpfen, entdecken Sie dann den Grund für das Massaker. ❑

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Die Kapelle von Stendarr wurde Schauplatz eines Massenmordes. Auf der Suche nach Hinweisen weisen Ihnen tote Gläubige den Weg. Ob die anderen durch die unterirdischen Gänge fliehen konnten?

GRAFIK

Unreal Cinema/Killmove+



Achtung: Mit **Unreal Cinema** teils deutlich höhere Hardware-Ansprüche je nach Konfiguration

Die optische Präsentation von **Skyrim** ist gelungen und – lange nachdem die ersten HiRes-Texturen-Mods erschienen waren – dann doch noch von Entwickler Bethesda selbst mit offiziellen HD-Texturpaketen aufgehübscht. Dennoch gibt es auch heute noch Mods, die die Optik des Rollenspiels deutlich aufwerten.

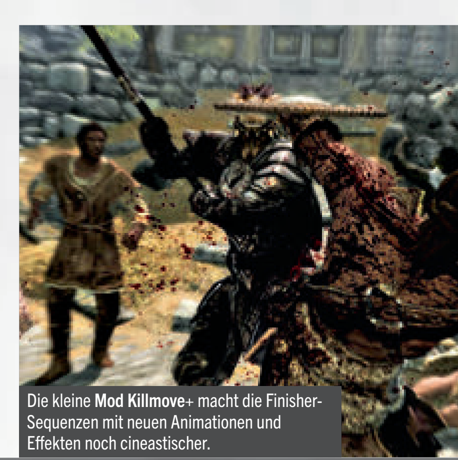
KILLMOVE +

Das Plug-in mit dem etwas martialischen Namen **Killmove+** sorgt durch eine veränderte Kameraführung, neue Animationen und Effekte für verbesserte Finisher-Sequenzen und macht diese noch cineastischer als im Hauptspiel. Für das Einhandschwert kamen zu den offiziellen sechs finalen Schlägen in einem Kampf, die dann dramatisch in Zeitlupe inszeniert werden, drei weitere hinzu. Für die Einhandaxt und den Einhandstab sowie die Kampfaxt und den Kriegshammer erstellte Modder danni jeweils auch eine neue Animationssequenz. Zusätzlich gibt es eine neue Kamera-Einstellung für die Kill-Cam, die optional genutzt werden kann.

UNREAL CINEMA

Eine sehr schöne Abstimmung von mehreren Grafik-Mods für **Skyrim** hat Modder UnrealWarfare mit **Unreal Cinema** zusammengestellt, die Sie unter http://beautifulskyrim.yolsite.com finden. Zwar ist das Plug-in **Unreal Cinema** nur eine ENB-Konfiguration, allerdings eine, die es in sich hat und ein wirklich cineastisches und stimmiges Aussehen des epischen Rollenspiels auf den Bildschirm zaubert. Das Plug-in mixt HD6s **Custom Shaders**, **Depth of Field** und **Immersive Sun** von Matso, die Wassertexturen von Confidence Man, Jasmins **Letterbox Vignette**, Mindflux' **Further Dark Dungeons for ENB** und **Dark Water Foam Texture for ENB** von Confidence Man.

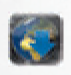
Bitte beachten Sie, dass zur Installation der Mod fortgeschrittene Kenntnisse notwenig sind. So müssen Sie im Verlauf der auf der Projektwebsite ausführlich beschriebenen Installation unter anderem die DirextX9-Dateien Ihres PC-Systems sichern und ini-Dateien bearbeiten. Das Ergebnis kann sich aber wirklich sehen lassen, wie unsere Bilder rechts (Seite 193) beweisen. ❑



Die kleine **Mod Killmove+** macht die Finisher-Sequenzen mit neuen Animationen und Effekten noch cineastischer.

GAMEPLAY

Tytanis The Ultimate Mod



Achtung: Inkompatibel mit anderen Crafting-Mods, verändert das Hauptspiel extrem!

Der Modder Tytanis hat an vielen Ecken von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Hand angelegt, Ideen von anderen Moddern gesammelt und unzählige Dinge hinzugefügt. Tatsächlich sind die Änderungen und Verbesserungen so zahlreich, dass die Change-Logs seitenlang sind und wir in diesem Artikel nur eine Auswahl davon vorstellen können.

Eine große Neuerung, die **Tytanis Ultimate Mod** mit sich bringt, ist die Möglichkeit, Ackerbau zu betreiben. An der Schmiede können Sie in der Zwergen-Rubrik eine Hacke schmieden. Sammeln Sie dann in Gegenden mit Viehhaltung Kuhdung ein und legen Sie diesen an eine beliebige Stelle in der Spielwelt. Durch einen Schlag mit der Hacke verwandelt sich der Fladen in einen Erdhaufen. Bearbeiten Sie diesen erneut mit dem Gartenwerkzeug, können Sie aus einem Menü auswählen, welche Samen Sie einpflanzen wollen. Diese bekommen Sie, indem Sie wie gewohnt Pflanzen in der Wildnis ernten. Nach etwa einer Woche in Spieltagen ist die Pflanze ausgewachsen und kann geerntet werden. Weitere Möglichkeiten wie Viehzucht sind bereits in Entwicklung.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, per Konsolenbefehl neue Reittiere anzuschaffen. Keine Sorge, cheaten ist das nicht, denn die neuen vierbeinigen Transportmittel bringen Ihnen gegenüber dem Pferd als bisherigem Standard-Reittier keinen Vorteil. Mit der bei Redaktionsschluss aktuellen Version können Sie sich auf das Mammut, den Bär und den Säbelzahntiger schwingen; weitere Tiere sollen in Kürze folgen.

Ebenfalls interessant sind die vielen neuen Zutaten für engagierte Tränkebrauer. Ein Drache lässt nun nicht nur ein paar Knochen und Schuppen fallen, sondern auch Drachenblut, Drachenaugen, Drachenfleisch, Drachenspeichel, ein Drachenherz und sogar Drachenhirn. All diese Zutaten können wie gewöhnt für Tranke genutzt werden. Insgesamt beinhaltet die Modifikation an die 100 neue Gegenstände, Zutaten, Waffen und Kleidungsstücke. Empfehlenswert sind die neuen Elementarpfeile, die bei kritischen Treffern ganze Zauber auslösen. Die umfangreiche Modifikation ist 131 Megabyte groß und steht gewohnt auf dem Skyrim-Nexus zum Download bereit. ❑



Die Pferderüstung gibt es in drei verschiedenen Ausführungen: Stahl, Zwergenstahl und Ebenholz. Die Ebenholzrüstung ist die hochwertigste Rüstung und schlägt mit 15.000 Goldstücken zu Buche.



Die neue Reittiere in **Tytanis Ultimate Mod** funktionieren einwandfrei. Im Falle des Mammuts allerdings kann das bloße Absteigen aufgrund der Größe des Tieres bereits gefährlich sein.

Unreal Cinema ist eine Zusammenstellung mehrerer Grafikmods und ENB-Konfigurationen, durch die das Spiel hübscher wird.

WAFFEN

Von Schwertern und Drachen



Mit unseren beiden Waffen- und Rüstungspaketen machen Sie aus Ihrem Charakter eine Kampfmaschine. Eine so umfangreiche Auswahl an tollen neuen Schwertern finden Sie bei anderen Mods nur selten.

JAYSUS SWORDS

Mit dem Plugin **JaySuS Swords** bekommen Sie satte 53 neue Waffen, die Sie im Spiel schmieden können. Das Plug-in des deutschen Modders bringt entsprechend seines Namens vornehmlich Schwerter mit, hat aber auch andere Argumentationsverstärker dabei. So stellen Sie neben verschiedenen Versionen (Einhänder, Zweihänder, vergoldet) des Kreuzritterschwerts auch Akaviri-Säbel und -Kriegssäbel, eine Argonische Kriegsklinge, eine legendäre Korundklinge, Albenschwert, Drachenstichschwert, eine Jadeklinge oder ein Jagdmesser auch diverse Äxte wie Barbaren-, Nord-, Holzfäller-Beile und andere Klingengegenstände her. Das Besondere an den Waffen ist neben der schieren Masse und gelungene Auswahl vor allem die Darstellung. Insesondere die detailverliebten Texturen, mit denen sie versehen sind, überzeugen auf ganzer Linie.

DRAGON BONE WEAPONS COMPLETE

Auch mit dieser Mod fügen Sie dem Spiel eine Vielzahl an herstellbaren Waffen aus Drachenknochen hinzu. Voraussetzung ist natürlich, dass Sie das Perk zum Verarbeiten der Drachenknochen besitzen. Das Pack enthält Baupläne für verdammt coole Schwerter, Äxte, Keulen, Kriegshämmer, Dolche, Bögen und Pfeile. ❑



Mit **JaySuS Swords** schmieden Sie auch ein solches Gungnir-Einhänder-Schwert.



Stahl, wie er sein sollte: mehrfach geschmiedet und in die Form einer scharfen Klinge gebracht. Mit **JaySuS Swords** schmieden Sie Schwerter, die nicht nur fantastisch aussehen, sondern auch gefährlich sind.

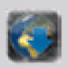
Mit **Dragon Bone Weapons Complete** verarbeiten Sie Drachenknochen zu Waffen.



Das Fine Bastardsword ist ebenso wie alle anderen Waffen der **JaySuS Swords**-Mod sehr detailliert texturiert.

FRAKTIONEN

Qual der Wahl





Das **Foresworn Faction Pack** beinhaltet – anders als die die beiden weiteren Fraktions-Mods – zwar nur computergenerierte Quests, bietet dafür aber erfahrene Begleiter und Lehrer.

Welcher Held ist schon gerne permanent auf sich alleine gestellt, wenn es doch so viele Gemeinschaften in Himmelsrand gibt, denen man sich anschließen kann? Ihre Interessensgruppe ist nicht dabei? Verzweifeln Sie nicht, wir zeigen Ihnen einige Alternativen.

ZIONS KHAJIIT GUILD

Die Mod **Zions Khajiit Guild** erschafft eine Gilde rund um die Katzenmenschen mit verschiedenen Charakteren, einer gut ausgestatteten Gildenhöhle und einer Questreihe, die in Zukunft vom Modder erweitert wird. Das Gildenhaus liegt nordwestlich der drei Wächtersteine im Startgebiet. Für die Gildenquests benötigt Ihr Spielcharakter allerdings schon etwas Kampferfahrung.

VIGILANTE OF STENDARR

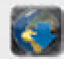
Endlich können Sie den Wächtern von Stendarr beitreten! Das Gildenhaus ist die „Halle der Wachsamkeit" und liegt südsüdwestlich der Stadt Dämmerstern. Sprechen Sie mit dem Gildenmitglied Heinrich, um Ihre Ausrüstung zu erhalten und die siebenteilige Questreihe zu starten.

FORSWORN FACTION PACK

Diese Mod macht Sie zu einem Mitglied der Abgeschworenen. Alle Abgeschworenen in Himmelsrand sind Ihnen freundlich gesinnt und Sie können ihre fünf über die Region verteilten Basen und Unterschlüpfe nutzen. Dort bekommen Sie auch zufällig generierte Aufträge und Lehrstunden von Ihren neuen Kumpanen. ❑

SOUND

Sounds of Skyrim



Spieler, die die Geräuschkulisse von **Skyrim** aufbrezeln wollen, kommen an **Sounds of Skyrim** mit mehr als 460 neuen Effekten wie Türöffnen, Hundebellen, Katzenjammer oder Holzsägen nicht vorbei. Jeweils eine Version der derzeit besten Sound-Mod sorgt für neue Geräusche in den Dungeons (**The Dungeons**) bzw. in der freien Natur (**The Wilds**).

THE DUNGEONS

Je nach auftretendem Gegnertyp dringen mit **Sounds of Skyrim: The Dungeons** entsprechende Geräusche an Ihr Ohr. Während Zombies stöhnen und Geister Schreie ausstoßen, vernehmen Sie etwa in den Dwemer-Ruinen entfernte Schreie der Falmer. Am Eingang der Dungeons hören Sie zudem, welches Wetter draußen herrscht.

THE WILDS

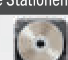
Frische und realistische Klänge der Tierwelt bringt **The Wilds** mit. Damit hören Sie dann etwa stimmige Geräusche, die durch Füchse, Rehe, Bergziegen, Raben oder Eulen verursacht werden, was die Akustik der Spielwelt deutlich glaubwürdiger macht. ❑



Ob diese Dampflokomotive von den Dwemern stammt? In **Blackreach Railroad** finden Sie es heraus. Der Zug ist – bis hin zum Signalhorn – voll funktionsfähig. Das Gleissystem bietet mehrere Stationen.

REISEN UND QUESTEN

Blackreach Railroad



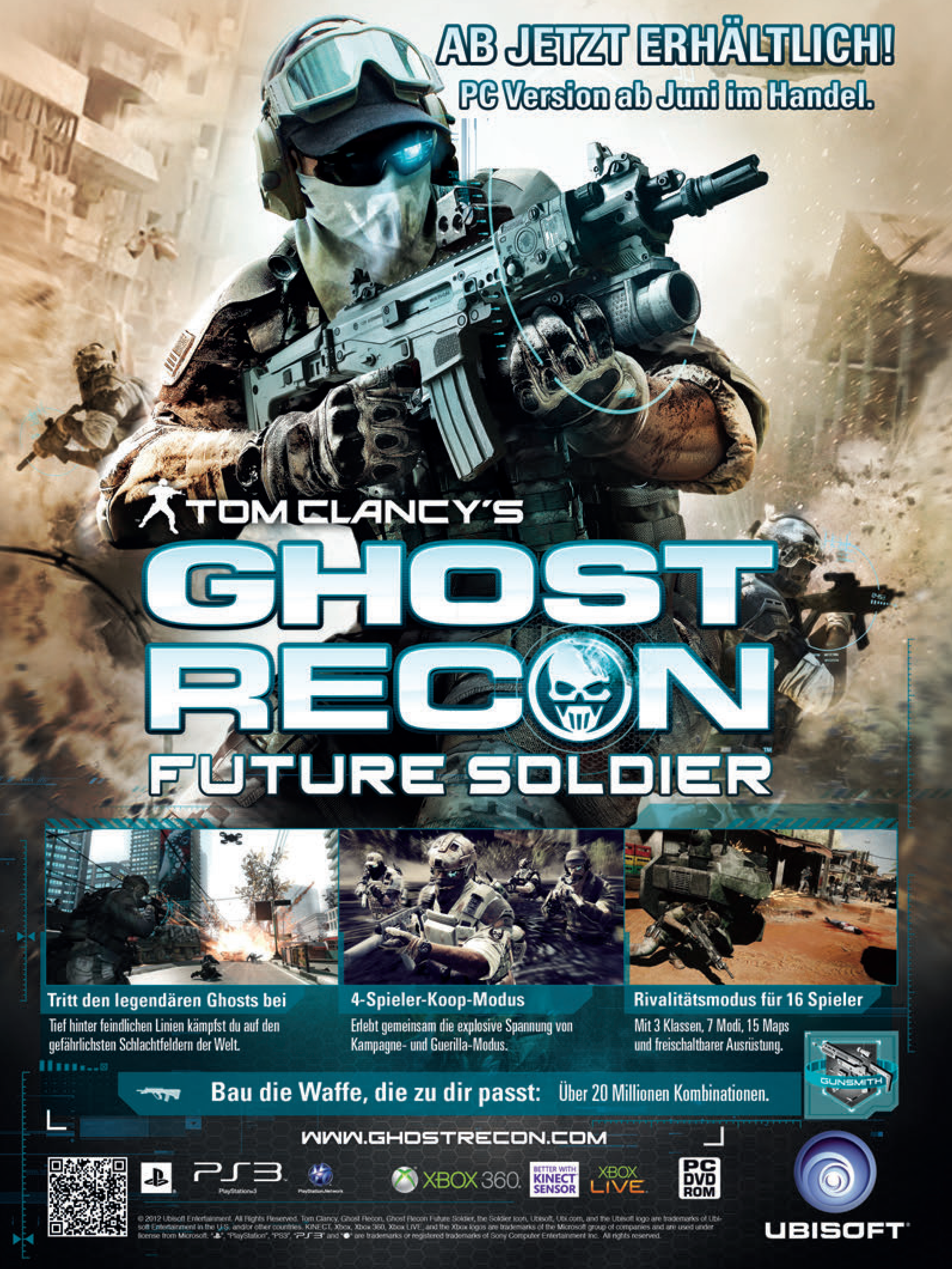
Das Schnellreisesystem in **Skyrim** ist praktisch, keine Frage. Dennoch kann man sich auch stylisher durch die Spielwelt bewegen. Etwa mit einem eigenen Schiff wie in **The Grytewake Legend** (S. 187), **Sea of Ghosts** (S. 190) oder auch mit einer Eisenbahn ...

Diese kombinierte Reise- und Questmod bringt eine funktionsfähige Dampflokomotive und eine komplette Bahnlinie ins Spiel. Die Haltestellen liegen rund um Blackreach und andere Dwemer-Ruinen, die sich in Himmelsrand in einer bogenförmigen Linie über Westen, weitergehend nach Norden und schlussendlich nach Süden in die Fürstentümer Ostmarsch und Rift ziehen. Zu Beginn der Mod erreichen Sie Gerüchte über eine Dampfmaschine, mit deren Hilfe es möglich sein soll, die großen Entfernungen zwischen den einstigen, weit verstreuten Außenposten der Dwemer-Civilisation mit hoher Geschwindigkeit zurückzulegen.

Zu Beginn finden und aktivieren Sie in einer kleinen Quest zunächst das alte Eisenross, mit dem Sie dann nach Lust und Laune durch Blackreach tuckern dürfen – angetrieben von heißem Dampf. Die Bahn vermacht Ihnen übrigens ein geisterhafter Stationsvorsteher, der Ihnen auch den Umgang mit dem tonnenschweren Gefährt lernt. Während Sie questgetrieben Nachforschungen betreiben, erfahren Sie viel über die alte Kultur der Dwemer, absolvieren Kämpfe und schalten neue Streckenabschnitte frei. Witziges Detail: Die Lokomotive hat ein funktionsfähiges Signalhorn und Sie bekommen sogar einen Zugführer-Hut. ❑



In einer Quest kämpfen Sie in **Blackreach Railroad** auf bisher unerforschten Wegen gegen Falmer, Spinnen und einen riesigen Centurion, um neue Strecken und Stationen der Bahnlinie freizuschalten.


AB JETZT ERHÄLTLICH!
PC Version ab Juni im Handel.
TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER
Tritt den legendären Ghosts bei
Tief hinter feindlichen Linien kämpfst du auf den gefährlichsten Schlachtfeldern der Welt.
4-Spieler-Koop-Modus
Erlebt gemeinsam die explosive Spannung von Kampagne- und Guerilla-Modus.
Rivalitätsmodus für 16 Spieler
Mit 3 Klassen, 7 Modi, 15 Maps und freischaltbarer Ausrüstung.
GUNSMITH
Bau die Waffe, die zu dir passt: Über 20 Millionen Kombinationen.
WWW.GHOSTRECON.COM
PS3
PlayStation3
PlayStationNetwork
XBOX 360.
BETTER WITH KINECT SENSOR
XBOX LIVE
PC DVD ROM
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
UBISOFT